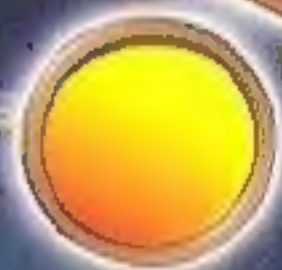


2 pełne wersje: **Re-Volt + Beneath A Steel Sky**

DEMA: COMMANDOS 3,
FREEDOM FIGHTERS,

2xCD
WARLORDS IV, AQUANOX 2,
OSTRICH RUNNER...

CLICK



7.90 zł
(w tym 7% VAT)

GRY ► PROGRAMY ► INTERNET ► SPRZĘT NR 10/2003

nr indeksu
351555



16 września '03

W CENTRUM UWAGI:

str.26 **Pirates of
the Caribbean**

str.38 **Paradise Cracked**

str.28 **Midnight Club 2**

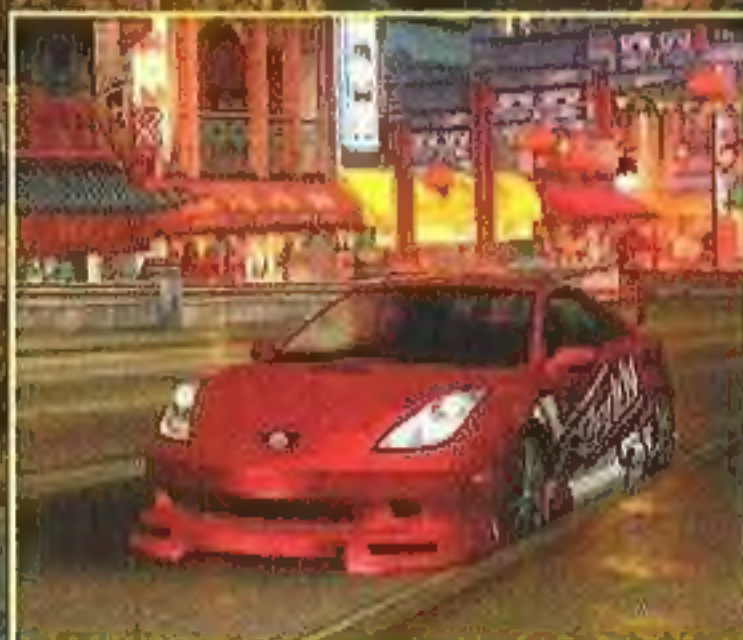
str.34 **Etherlords 2**

MEGA STICK 1

Tylko u nas!
Test najnowszego
odtwarzacza MP3
firmy MSI



Northland



NFS: Underground



Joanna D'Arc



Harry Potter...

WSZYSCY NA POKŁAD!
PRZYGODA NA HORYZONCIE!



Ekscytujące bitwy morskie



PASJONUJĄCE
POJEDYNKI NA SZPADY



EGZOTYCZNE WYSPY, PRZEPIĘKNE
WIDOKI, TAJEMNICZE SKARBY



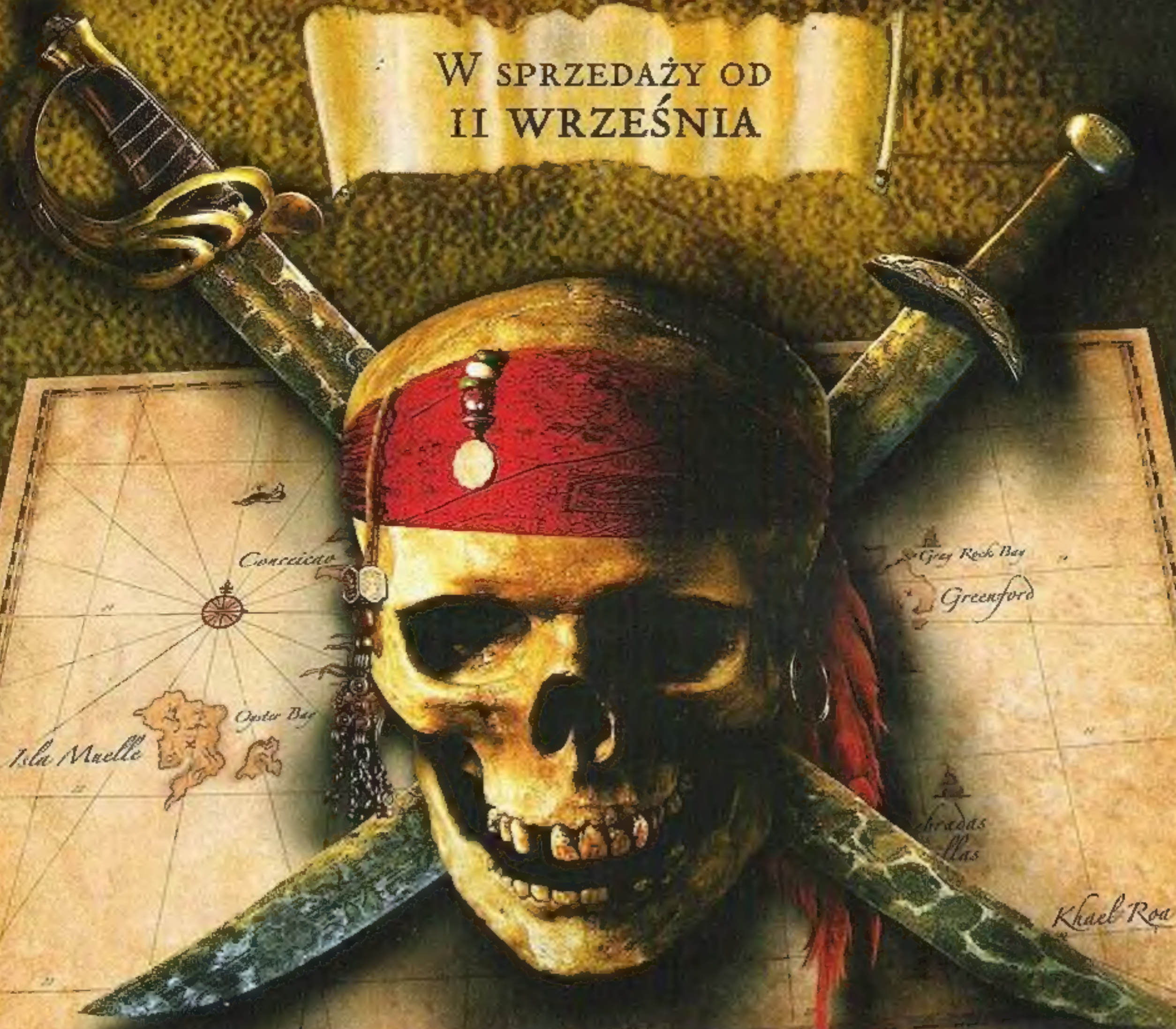
DOSKONAŁA GRAFIKA
I REALISTYCZNE EFEKTY POGODOWE

PIRACI Z KARAIBÓW TO NIEZWYKŁA GRA ROLE-PLAYING Z ELEMENTAMI AKCJI. DZIĘKI NIEJ PRZEŻYJESZ TO, O CZYM DOTĄD MOGŁEŚ TYLKO MARZYĆ! TERAZ MOŻESZ WCIELIĆ SIĘ W PRAWDZIWEGO WILKA MORSKIEGO, KTÓREGO ŻYCIE JEST PEŁNE NIESAMOWITYCH PRZYGÓD. NIE CZEKAJ - RZUĆ SIĘ W WIR PRZYGÓD JUŻ TERAZ!

PRZENIEŚ SIĘ W PEŁEN NIEBEZPIECZEŃSTW REJON KARAIBÓW XVI-GO WIEKU. ZOSTAŃ KAPITAŃEM STATKU, ZBIERZ ZAŁOGĘ I RUSZAJ KU PRZYGODZIE! POJEDYNUJ SIĘ NA SZPADY O HONOR I BOGACTWO, BADAJ TAJEMNICZE JASKINIE PEŁNE PIRACKICH SKARBÓW. WYPEŁNIJ NIEBEZPIECZNE MISJE LUB ZAJMIJ SIĘ HANDLEM RZADKIMI TOWARAMI. PRZEŻYJ SZTORM NA OTWARTYM MORZU, BIERZ UDZIAŁ W BITWACH MORSKICH. PRZEMIERZAJ TAJEMNICZE, RZADKO UCZĘSZCZANE REJONY KARAIBÓW. NIESAMOWITE PRZYGODY I LEGENDARNE SKARBY SŁYNNYCH PIRATÓW CZEKAJĄ NA CIEBIE!



W SPRZEDAŻY OD
II WRZEŚNIA



PIRACI Z KARAIBÓW

ZOBACZ RÓWNIEŻ FILM

PIRACI
KARAIBÓW

KLATWA CZARNEJ PERŁY

JUŻ W KINACH!

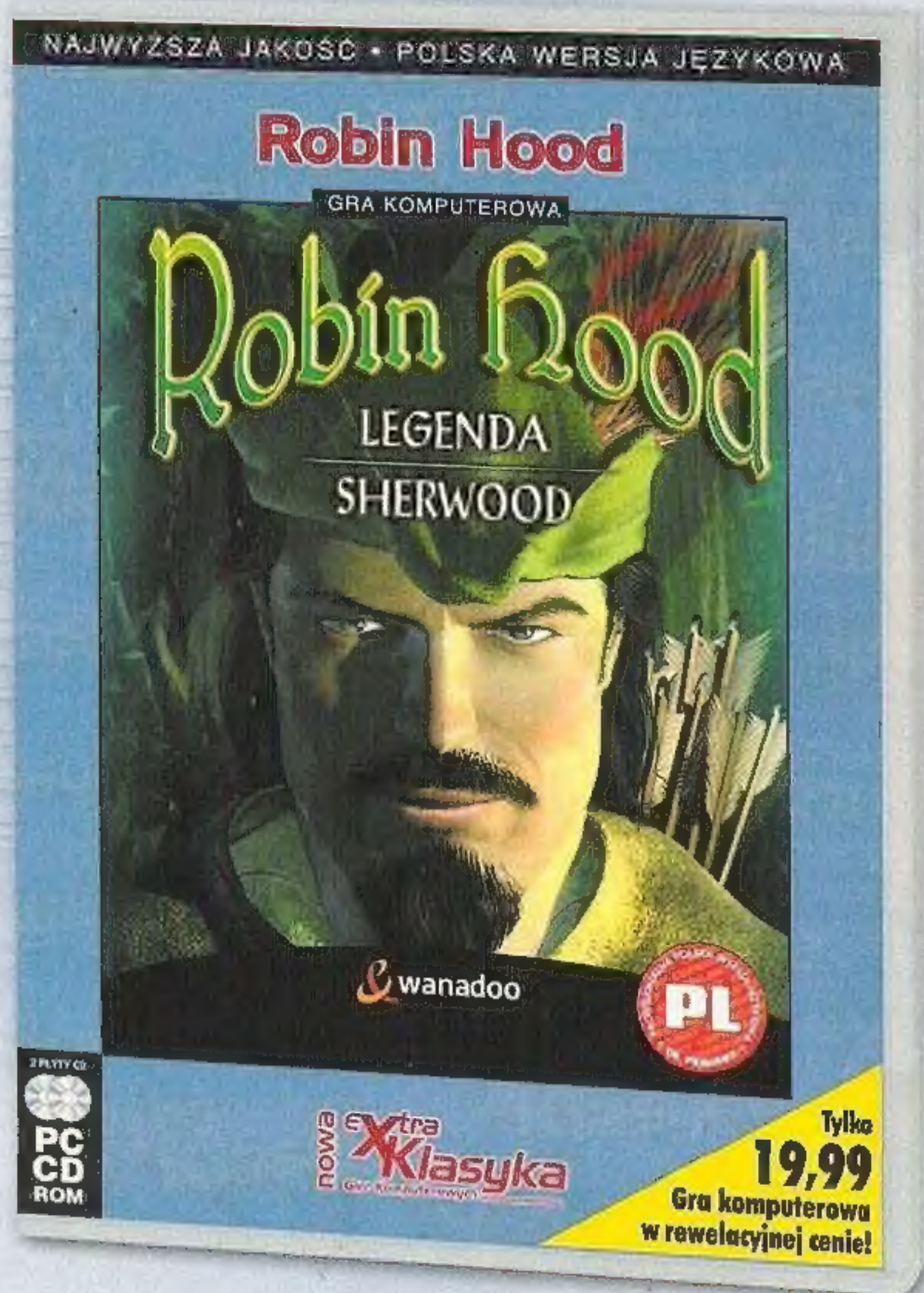
2CD



WERSJA KINOWA

KWESTIE MOWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

**Już za kilka dni
doskonałe gry w nowym wydaniu!**



W serii **Nowa eXtra Klasyka** znajdziesz 20 doskonałych gier:

Nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Capitalism 2 • Colin McRae Rally • Europa Universalis II
Fallout 2 • Fallout Tactics • Icewind Dale
Heroes of Might and Magic III + Armageddon's Blade
Heroes of Might and Magic III Shadow of Death
Might and Magic VIII • Panzer Elite • Planescape Torment
Rally Trophy • Robin Hood • Screamer Rally
Sea Dogs: Piraci • Test Drive 6 • The Longest Journey
Toca 2 • Warrior Kings • Worms Armageddon

Nowa eXtra Klasyka - dostajesz więcej!

Najlepsza seria gier komputerowych powraca!

TERAZ !!!

nowe, starannie wybrane,
doskonałe gry

niska, zawsze ta sama,
rewelacyjna cena

tylko najnowsze, pełne,
polskie wersje

w każdej grze drukowana
instrukcja

dodatkowo pełna instrukcja
na płycie

kompletny, kolorowy katalog
gier

nowoczesna rejestracja
elektroniczna

najwyższa, niespotykana
jakość

stać Cię na to !!!

**kup
teraz,
zagraj i
wygraj**

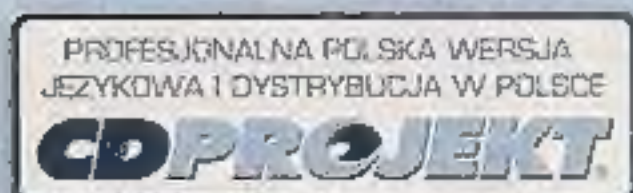
**NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNA CENA • DOSKONAŁA ZABAWA
W SPRZEDAŻY OD 18 WRZEŚNIA!**

.....
Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki”

nieograniczona liczba nagród • nagrody gwarantowane dla każdego!

Nagroda główna: **WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!**

Od 18 września szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info



NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY



Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

Czas biegnie nieubłaganie – ledwo co zdążyliśmy nacieszyć się latem, a już mamy dziwną porę roku, która w niczym nie przypomina zimy (no bo jeszcze śniegu brak), ani też lata (bo stanowczo za zimno i za wietrznie). Pozostając przy kwestiach czasu oraz metafizyki, już Einstein stwierdził, że upływ czasu jest pojęciem względnym... I chyba miał rację, gdyż patrząc z punktu widzenia redakcji CLICK!, czas biegnie za szybko i jest go za mało. Oto przykład: w momencie, gdy większość z was wygrzewała się w sierpniu na plaży, my intensywnie pracowaliśmy nad numerem ukazującym się we wrześniu (a więc byliśmy o ponad dwa tygodnie „do przodu”). Biorąc zaś pod uwagę fakt, że numer ten nosi oznaczenie „październik 2003”, to właśnie odbyliśmy podróż w czasie naprzód o dwa miesiące! Czary jakieś, czy co? Niestety, nie tylko my odbywamy podróże w czasie. Tego typu umiejętność posiada też wielu dystrybutorów gier, dla których często nie ma różnicy, czy jakiś hit ukaże się na Gwiazdkę, czy na Wielkanoc...

Zostawmy jednak te rozważania i zajmijmy się faktami, czyli aktualnym numerem CLICK! Przygotowaliśmy dla was recenzje kilku naprawdę dobrych gier – ETHERLORDS 2, MIDNIGHT CLUB 2, PIRACI Z KARAIBÓW czy TRON 2.0. Miłośnicy „walorów” Larry’ego G. na pewno ucieszą się z poradnika do TOMB RAIDERA: ANGEL OF DARKNESS, a fani muzyki z artykułu o odtwarzaczach MP3. Poza tym – jak zawsze – dużo, dużo ciekawych zapowiedzi oraz testów gier, a na naszych CD tym razem dwie pełne wersje: RE-VOLT oraz BENEATH A STEEL SKY. Życzymy miłej zabawy...



redakcja

Tytuł gry

Gatunek

* Wymagania sprzętowe:
minimalne wymagania
podane przez producenta

* Gra na platformy: PC czy też konsola?
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Producent / Dystrybutor w Polsce
* Adres strony internetowej... jeśli jest

Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

Wszystko to, co naszym recenzentom zaimponowało...

Grafika

Dźwięk

Fajda

5 4 5

Krótki komentarz, to, o czym powinniśmy wiedzieć przed zakupem tytułu. A na koniec jednoznaczne podsumowanie: kupić, czy nie?!

5-

Co na CD?

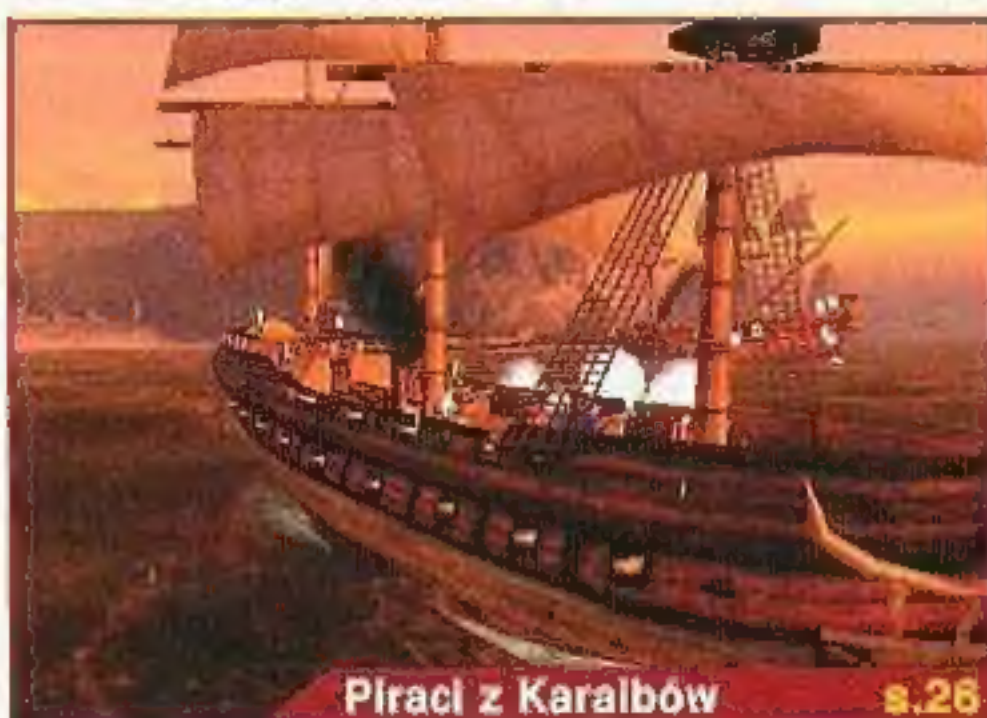
8 Re-Volt

Zapowiedzi

- 10 Harry Potter: Quidditch World Cup
- 12 Joanna D'Arc
- 14 Nosferatu: Wrath of Malachi
- 16 Need for Speed: Underground
- 18 Empires: Dawn of the Modern World
- 19 Grayhawk: Temple of Elemental Evil
- 20 Northland

Recenzje

- 26 Piraci z Karaibów
- 28 Midnight Club 2
- 30 Morrowind: Bloodmoon
- 32 Tron 2.0
- 34 Etherlords 2
- 36 Salammbo
- 37 Sudden Strike II PL



Piraci z Karaibów

s.26



Morrowind: Bloodmoon

s.30

- 38 Paradise Cracked
- 39 Maluch Racer
- 40 Minitesty

Poradniki

- 42 Kody PC
- 44 Post Mortem
- 48 Tomb Raider: Angel of Darkness cz.2

Sprzęt

- 56 Odtwarzacze MP3

Internet

- 58 Niezależne przeglądarki WWW

Co nowego?

- 22 Nowości ze świata gier
- 60 Nowinki techniczne + konkurs Logitech
- 62 Nowinki techniczne



Etherlords 2

s.34



Tron 2.0

s.32

Kino

- 55 Piraci z Karaibów
- Głosy z głębin
- Włoska robota

Listy & konkursy

- 64 Listy
- + rozwiązania konkursów
- 24 Top-13 – Wasza Lista Przebojów



Post Mortem

s.44



TR: Angel of Darkness

s.48

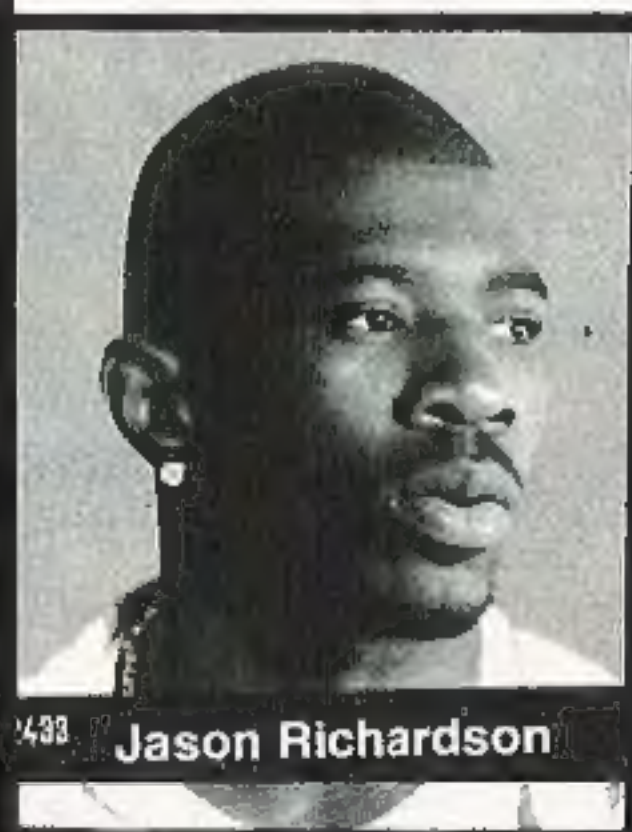
Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwójki i pąty

Następny numer już 14 października

WHL O DUNIT.....KTO POPEŁNIŁ ZBRODNIE?

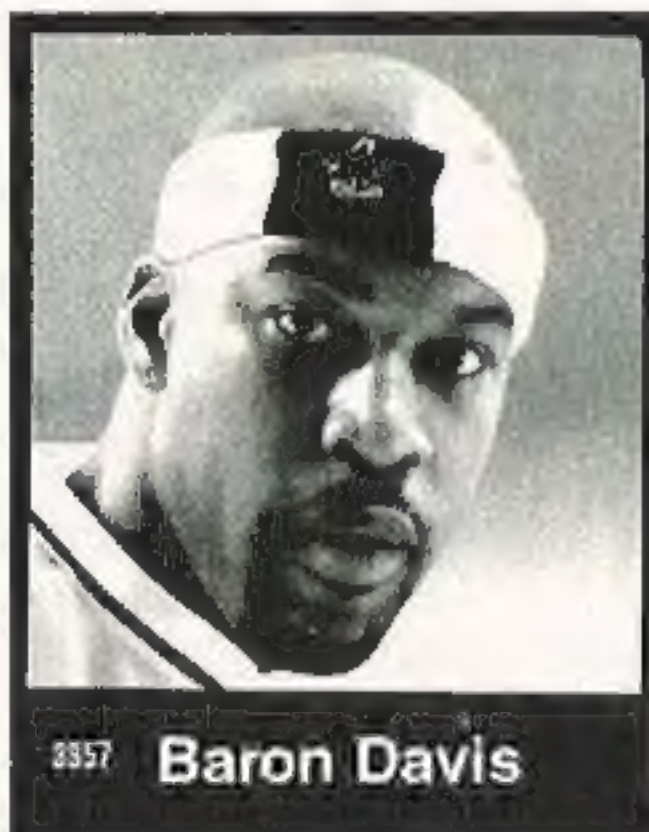
Przyłącz się do śledztwa!

<http://www.whodunit.rbk.com/plpol>



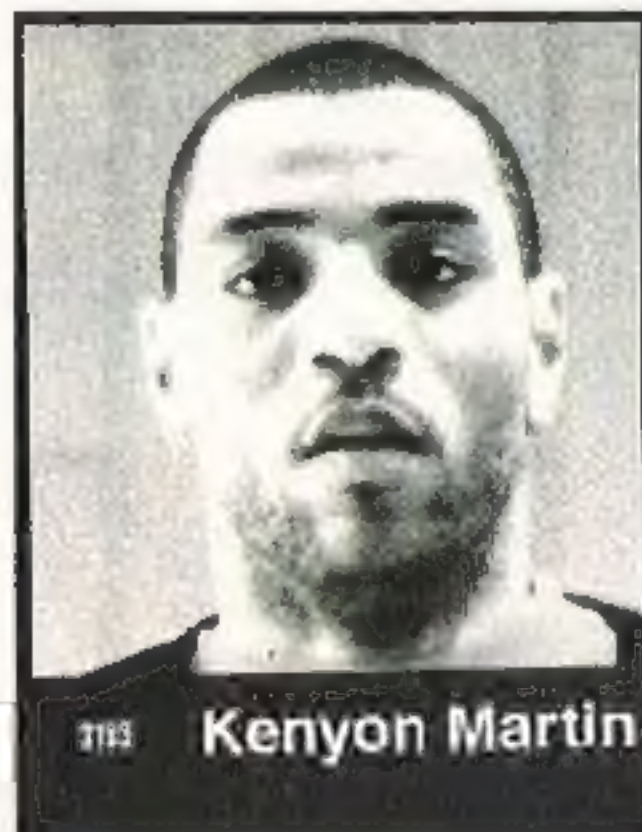
1438 Jason Richardson

AKA "JRK"



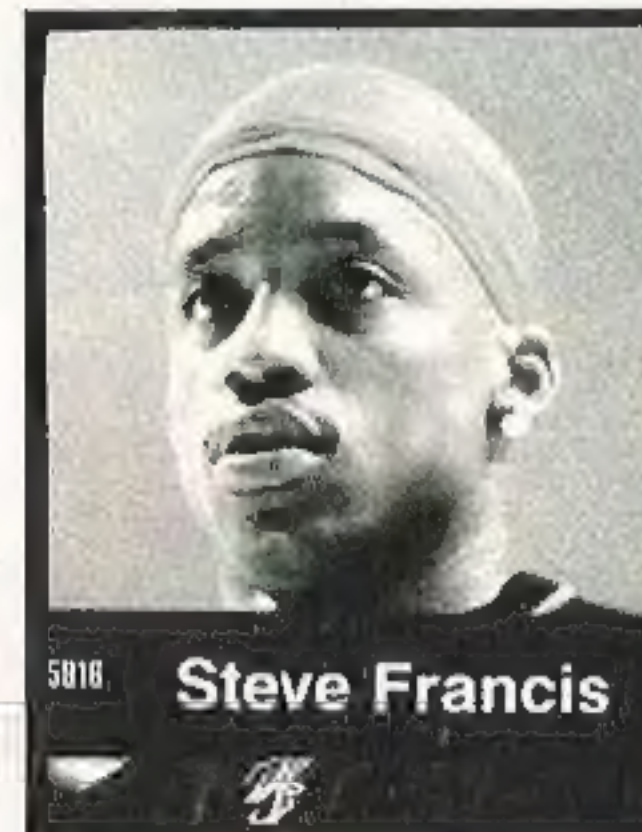
3357 Baron Davis

AKA "BD"



3193 Kenyon Martin

AKA "K-Mart"



5016 Steve Francis

AKA "The Franchise"



Slammax



Swagger II

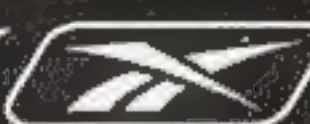


Dunkadelio

- BIAŁA PODŁASKA ul. Brzeska 4 *
- BIAŁYSTOK ul. Lipowa 4; ul. Malmęda 3; ul. Produkcyjna 64; ul. Sienkiewicza 7 *
- BYDGOSZCZ ul. Rejewskiego 3; ul. Fordońska 141 *
- DĘBICA ul. Rzeszowska 114 *
- DĄBROWA GÓRNICZA CENTRUM HANDLOWE Real, ul. Katowicka 1 *
- GDAŃSK ul. Spacerowa 48; ul. Szuberta 102A *
- GNIEZNO ul. Warszawska 29 *
- KONIN ul. Chopina 19 *
- KRAKÓW ul. Floriańska 20; ul. Szewska 9 *
- KROSNO ul. Rynek 22 *
- LUBLIN ul. Krakowskie Przedmieście 36 *
- ŁÓDŹ ul. Orła 2/6; ul. Piotrkowska 71 *
- MŁAWA ul. Wigury 8 *
- NOWY SĄCZ ul. Jagiellońska 10 *
- OLSZTYN ul. Prosta 38; ul. Stare Miasto 28 *
- OSTROŁĘKA ul. Kilińskiego 29 *
- OSTRÓDA ul. Mickiewicza 13 *
- PŁOCK ul. Wyszogrodzka 140; ul. Tumska 14; ul. Świerkowa 10 *
- POZNAŃ CENTRUM HANDLOWE AUCHAN Swędzim; CENTRUM HANDLOWE Panorama, Górecka 30, lok. 26; ul. Szwajcarska 14; ul. Św. Marcin 28 *
- PRZEMYŚL ul. Mickiewicza 9 *
- RZESZÓW ul. Grunwaldzka 7; ul. Lisa Kuli 19 *
- SANOK ul. 3 Maja 11 *
- SIEDLCE ul. Wojskowa 16/18 *
- SZCZECIN ul. Krzywoustego 9-10 lok. 1.9; ul. Ku Słońcu 67; ul. Mieszka I nr 73; ul. Bohaterów Warszawy 42 *
- TARNÓW ul. Szkatnik 1A *
- TORUŃ Stary Rynek 36/38; ul. Grudziądzka 45 *
- WARSZAWA CENTRUM HANDLOWE Targówek, ul. Głębocka 15; Galeria Mokotów, lok. 605; Park Wola, ul. Górczewska 124 lok. 5066 *
- WŁOCŁAWEK ul. Piekarska 5; ul. Warszawskiej 2/4/6 *
- WROCŁAW DOM TOWAROWY Renoma, ul. Świdnicka 40 *
- ZAMOŚĆ ul. Omjanska 13 *
- ZIELONA GÓRA ul. Bohaterów Westerplatte 9 *



ABOVE THE RIM

RBK 



RE-VOLT

**PEŁNA
WERSJA**

RE-VOLT

Jedną z najlepszych samochodowych zręcznościówek na pecety! Chociaż – szczerze mówiąc – samochodowych to trochę za wiele powiedziane. W RE-VOLT kierujesz niewielkimi pojazdami sterowanymi za pomocą radia. Różnią się one wyglądem, przyspieszeniem, prędkością maksymalną i stabilnością. Ty zaś walczysz na kilkunastu trasach takich jak dzielnica domków jednorodzinnych, kowbojskie miasteczko, sklep z zabawkami, supermarket czy ogród botaniczny. W przeciwników ciskasz workami z wodą, podkładaś im bomby bądź częstujesz rakietami. Bawisz się świetnie, bo zastosowany w programie zręcznościowy model jazdy zasługuje na długie i burzliwe oklaski!

Na płycie CD znajdziesz też patch poprawiający współpracę gry z wybranymi kartami graficznymi, a także nieoficjalne spolszczenie. Aby uruchomić RE-VOLT z polskimi napisami, należy przegrać plik Italian.txt do katalogu strings w folderze z grą, a następnie, po uruchomieniu programu, wybrać język włoski.

**DEMO
WERSJA**

AQUANOX 2 REVELATION

Dołączona rok temu w pełnej wersji do miesięcznika Click! podwodna strzelanina AQUANOX zaimponowała graczom fenomenalną grafiką oraz ciekawym wątkiem fabularnym. Zachęceni sukcesem programiści z niemieckiej Massive Development postanowili przygotować jej kontynuację. W wersji demo wskoczysz na pokład niewielkiej łodzi i stoczysz emocjonującą, a zarazem nieco denne pojedynki. Denne, bo ujrzyś niezwyklej urody dno morza... Gra jest śliczna, wciągająca i trzyma w napięciu. W interesujący sposób rozszerza to, co gracze znają z pierwszej części. Szykuje się wielki przebój!



BENEATH A STEEL SKY

**PEŁNA
WERSJA**

Klasyczna przygodówka w konwencji science-fiction. Główny bohater, niejaki Robert Foster, wraz z robotem Joey'em wyrusza w niebezpieczną podróż. Liczy, że odnajdzie swego ojca i dowie się czegoś więcej o swoim pochodzeniu. Brzmi sensownie? Owszem. Ale... dodajmy odrobiny pikanterii. Główny bohater, niejaki Robert Foster, siedzi właśnie w helikopterze więziennym. Za chwilę wylądzie na dziedzińcu najstawniejszego w galaktyce aresztu. Albo nie wylądzie... śmigłowiec rozbija się, zaś skazaniec ucieka do pobliskiego miasta. Nie pamięta kim jest i dlaczego ludzie w niebieskich mundurkach ścigają go jak psa...

Program działa w systemie SCUMM VM for Windows. Jest to specjalna platforma umożliwiająca uruchamianie w środowisku Windows wybranych przygodówek napisanych przed laty dla legendarnego DOS-a. Niestety, nie działa ona poprawnie na wszystkich konfiguracjach sprzętowych. Więcej o systemie oraz zaobserwowanych błędach dowiesz się ze strony www.scummvm.org.

USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchomienie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu. • Przypominamy

też, że rozwiązaniem wielu problemów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o. Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Plekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Gwalia (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. /0#22/ 517-02-44.

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner.
Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Paweł Karaszewski, Jakub Kram, Artur Kowalski, Marcin Kulakowski, Bartosz Lewandowski, Maciej Lewczuk, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, **Adres poczty e-mail:** click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Bilcharz tel. /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. /0#22/ 516-35-17.

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

ISSN 1509-0556



DOŁADOWANIE
PÓŁ NA PÓŁ



Zostań SMSowym królem!

SMSy za pół ceny? Tylko w DOŁADOWANIU PÓŁ NA PÓŁ! Przeznacz połowę wartości POPkarty na promocyjne konto SMSowe i wysyłaj do wszystkich znajomych w sieci Idea SMSy za pół ceny - tylko za 20 groszy brutto!

Informacja o DOŁADOWANIU PÓŁ NA PÓŁ: *1166
Koszt połączenia dla Klientów Idea POP: 1,22 zł brutto za połączenie

Informacja Handlowa: 0 801 234 567
Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA

www.idea.pl



Łączy Cię z ludźmi

Harry Potter

QUIDDITCH

WORLD CUP

Zmiataj zamiast uczyć się zmiatać!



Harry Potter Quidditch...

Sportowa

- Electronic Arts / Conega Polska
- <http://harrypotter.ea.com/quidditch/>

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: jesień 2003
- Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GDC, GBA

Firma Electronic Arts robi znakomite gry sportowe, ale czy ta sztuka uda się z quidditchem? Latanie na miotle to nie latanie za łaciątką piłką...

Nazywam się Antoni Szpak i jestem 17-letnim uczniem. Należę do cechu złodziei z ulicy Drugiej, ciągnącej się od dworu litosławie nam panującego księcia Mirona aż po dzielnicę bednarzy. Niniejszy pergamin zapelniam literkami na prośbę niejakiego Joelusa Panusa Wielgusa, tajemniczego wędrowca, który przydybał mnie wczoraj w karczmie. Był nieźle opity, choć nie wyglądał na takiego. Twierdził, że przybył z przyszłości, bo potrzebował informacji o magach i sporcie zwąym się quidditch. A ja, syn maga Ziemowita i Janki z pobliskiego Burakowa, mam niby posiadać jakąś wiedzę...

Przyznam się, że mnie tym zaskoczył. Ale fakt, wiedziałem i wiem co nieco na temat magów i quidditcha, co niniejszym pismem potwierdzam. Otóż magowie są równie pospolici co zbójcy na szlakach. Można ich poznać po idiotycznych, stożkowych czapkach, powłóczystych szatach i niewyobrażalnym sposobie podróżowania. Ot, wsładają sobie paniska na mioty, mruczą jakieś zaklęcia, po czym unoszą się i wuuuuu, tyle ich widzieli.

A quidditch? Hm, to taka gra. Zgodnie z regulami spisany przez wiedźmę Rowling, rozgrywki toczą się na owalnym boisku otoczonym krzesłkami dla widzów. Na początku zabawy sędziowie wnoszą na boisko kuferek z czterema piłkami. Największą z nich, czerwonym kaskiem, strzela się bramki. To niezwykle ważne zadanie, gdyż każdy gol daje drużynie atakującej okrągłe 10 punktów. Dwie nieco mniejsze kule nazywa się tuczkami. Są czarne, ciężkie i służą do strącania zawodników z mioteł. Złapanie ostatniej piłki – niewielkiego złotego znicza – warto jest 150 punktów, a jednocześnie kończy zabawę. Muszę też dodać, że za różnego rodzaju nieczyste zagrania i oszustwa można zarobić punkty karne.

Zawodnicy? No przecież napisalem, że są! W meczu biorą udział dwie drużyny, a każda składa się z siedmiu uzbrojonych w mioty graczy. Znajdziesz wśród nich obrońcę, który broni bramki przed napastkami drużyny przeciwnej, a także trzech ścigających trudniących się „obslu-



osiem. Nie zabraknie też widowiskowych starć pod sektorami przeznaczonymi dla publiczności, kontuzji, pokazów magicznych i efektownych filmików na silniku gry, podkreślających atmosferę wielkiego widowiska. Mało tego, w czasie spotkania może dojść do tak niecodziennych wydarzeń jak atak poltergeista czy szalomiola, czar rzucany przez jednego ze stroniczych magów.

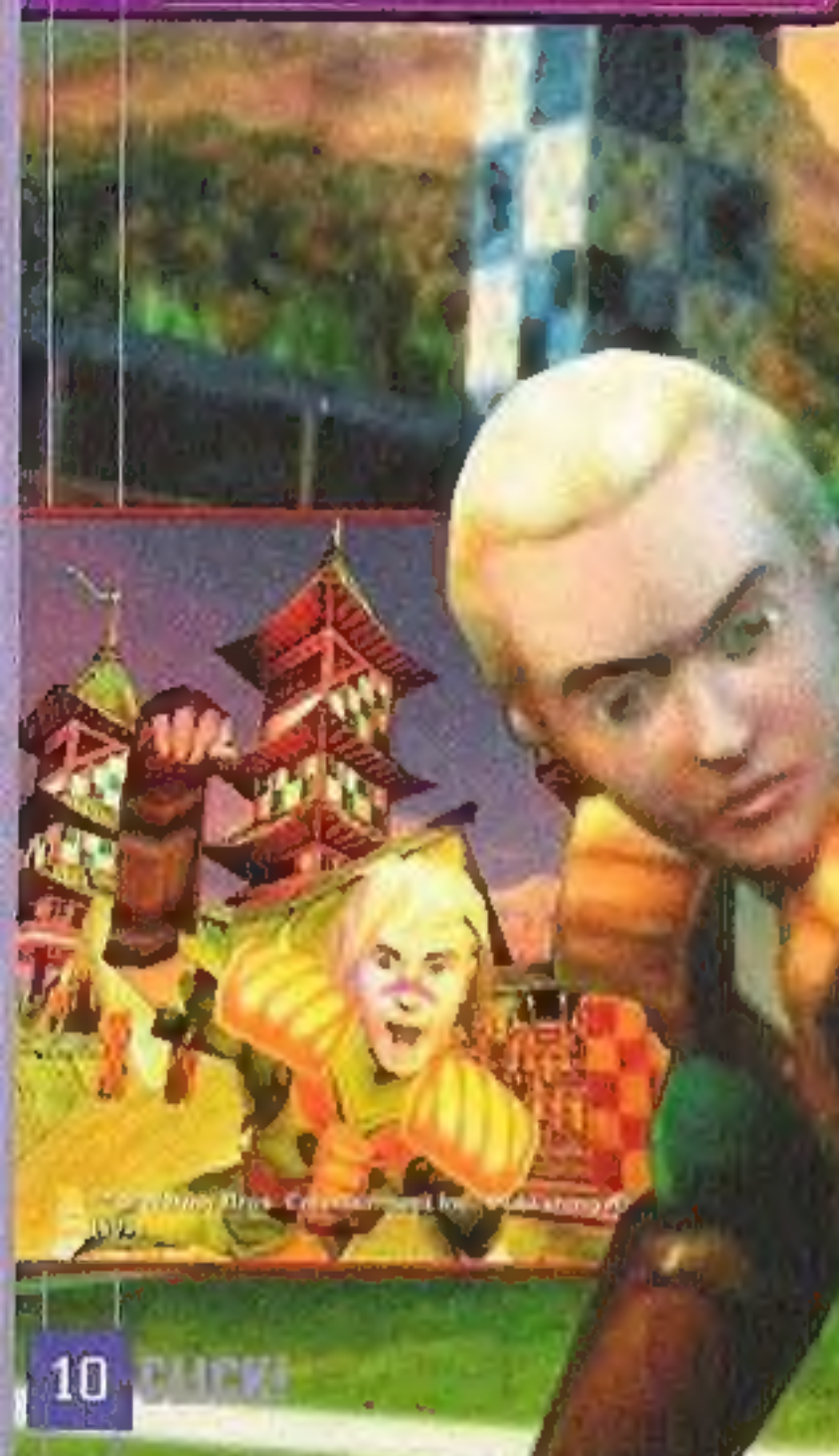
Gracze obawiający się o sterowanie mogą ze spokojem zasiąść za szklaną kulą zwaną monitorem – sterowanie zawodnikami ma być proste, miłe i bardzo przyjemne... O, przepraszam. Ktoś puka do drzwi. Pewno sąsiad pożyczył słoniny. Muszę wyjść, sprawdzić... Ponoć jakieś smoki pojawiły się w okolicy, wyciągają ludzi z chat i pożerają na miejscu... Skończyłem pisanie, gdy tylko spławię delikwenta. Poczekasz?

... Michał „Joel” Zacharzewski

ga” kalla. W każdej ekipie gra też dwóch palkarzy, a więc magów brojących swych kumpi przed rozpadzionymi tuczkami. Najważniejszą osobą jest jednak szukający, to znaczy gość odpowiedzialny za złotego znicza. Biedaczek musi wypatrzyć ową niewielką piłeczkę i złapać ją, za-

nim uczyni to jego konkurent z przeciwnej strony boiska.

Niech mi Baba Jaga wybaczy, jeśli na tym moja rola się nie kończy... Powiedziałem ci o quidditchu, o magach i w ogóle o wszystkim, o czym wypadałoby powiedzieć. Ale Joelus Panus Wielgus ciekawe rzeczy mi przedstawił i z przyjemnością się nimi z tobą podzielę. Otóż jakiś tam cech artystów-elektroników z przyszłości chce udostępnić quidditcha wszystkim młodym ludziom. Akcja programu, który tworzą, przeniesie graczy do Hogwartu. Tam rozegrają oni sezon ligowy pomiędzy domami o nazwach Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff i Ravenclaw, a później wezmą udział w mistrzostwach świata z udziałem takich drużyn jak Australia, Francja, Japonia, Niemcy, Stany Zjednoczone czy Bułgaria. Do rozgrywek staną najbardziej znani młodzi magowie, m.in. Potter Harry, Malfoy Draco czy Krum Wiktor, zaś stadionów będzie co najmniej





- > NEWTON
- > LINSTEIN
- > BECKHAM

> Опануи права играчи • Опануи играчи

> Опануи играчи • Опануи играчи

Czy z historii świętej, która nie używała broni by nie krzywdzić nawet wrogów, można stworzyć bitewną grę akcji?

WARS NAD WARRIORS JOANNA D'ARC

WARS AND WARRIORS to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego wzbogacona o elementy akcji, przygody oraz role-playing. Akcja gry toczy się ma na początku XV wieku, w latach, kiedy trwała wojna pomiędzy angielskim najeźdźcą i będącą w rozpływie armią francuską. Zadaniem gracza stanie się poprowadzenie Joanny d'Arc, stworzenie wielkiej armii i wskrzeszenie Francji. Twórcy programu twierdzą, że choć starali się trzymać realii historycznych czasów, musieli z nich zrezygnować na korzyść grywalności. Główny designer gry Trevor Chan powiedział: „Joanna przegrała jedną czy dwie bitwy, jednakże nie byłoby w porządku zmuszać gracza do przegranej tych bitew tylko po to by zachować historyczną zgodność. Zwłaszcza je-



śli gracz dysponuje wszelkimi środkami, by odnieść triumf. Z drugiej strony część bitew, o których opowiadał się nie rozegrała, gdyż wrogowie Joanny natychmiast kapitulowali. W tym wypadku uznaliśmy, że dla graczy nie byłoby specjalnie ekscytujące zwyciężenie bez walki. Za to w czasie zabawy spotkasz wiele historycznych postaci. Na przykład księcia Alencon czy Jeana de Metz, który pierwszy wprowadził Joannę na dwór królewski. Pojawiają się też przeciwnicy Joanny, tacy jak książę Bedford, earl Suffolk lub król Filip Dobry”.

Oczywiście dzięki ignorancji gracza historia może potoczyć się a tematywną ścieżką. Joanna i jej sojusznicy wygrają bitwy historycznie przegrane lub poniosą klęskę w bitwach, w których tak naprawdę zwyciężyli. Gracz zyska również możliwość zaangażowania się w misje będące poza głównym scenariuszem gry i poprowadzenia drugoplanowych bohaterów. Na pewnym etapie stanie się wręcz możliwe „przełączanie” pomiędzy trzema głównymi postaciami programu i rozegranie dzięki temu tych samych bitew w nieco innych warunkach.

Cala kampania zostanie podzielona na siedem rozdziałów. W czasie ich trwania gracz nie tylko weźmie udział w bitwach wymagających strategicznego myślenia (dowodzenie całą armią), ale również w misjach przypominających grę akcji, gdzie pokieruje tylko jednym lub kilkoma bohaterami. Prowadzone postacie dysponować będą różnorodną bronią o ści-

śle określonych atrybutach. Na przykład dla Joanny będą to miecze, dla księcia Alencon berdyse, a dla pana La Hire maczugi. Oprócz tego będzie można korzystać z broni dystansowej, czyli łuków oraz kusz (z dwoma rodzajami pocisków, normalnymi oraz wybuchającymi), a także sterować maszynami oblężniczymi (kalapulty, armaty, balisty, tarany itp.).

Bardzo ważnym elementem gry będzie fakt, że Joanna nie tylko angażuje się w walkę na polu bitwy, ale jest również dowódcą, odpowiedzialnym za manewry taktyczne armii. Zadaniem gracza obejmować będzie między innymi rekrutowanie nowych żołnierzy, dbanie o morale armii, dostarczanie żywności oraz strzeżenie szlaków, dysponowanie maszynami oblężniczymi itp.

Elementy role-playing staną się ważną częścią programu, gdyż bohaterka otrzyma punkty doświadczenia, dzięki którym rozwinie cztery podstawowe cechy (siła, obrona, zręczność, dowodzenie) a także uzyska nowe, przydatne zdolności. Należą do nich tzw. „kombosy”, czyli kombinacje ciosów zadawanych danym rodzajem broni. Na przykład Joanna, znająca



WARS AND WARRIORS
JOANNA D'ARC

Platforma: PC
Rozmiar: 1 CD-ROM
Cena: 49 900 zł

Wciel się w postać świętej wojownicy i uratuj Francję oraz jej króla!

na początku kombinację złożoną tylko z dwóch uderzeń, będzie mogła z czasem dojść do perfekcji szermierczej stosować morderczą kombinację sześciu ciosów. Oczywiście nauka wymagać będzie czasu i rozwoju stosownych cech. O tym to wszystko zabawne, że rzeczywista historyczna Joanna nie używała broni, lecz nosiła jedynie własnoręcznie zaprojektowany sztandar armii. I to nie dlatego, że bronią władać nie umiała, lecz dlatego, że nie chciała nikogo krzywdzić. Zrozumiałe jednak, że taka bohaterka gry akcji byłaby niezbyt interesująca dla graczy.

Autorzy obiecują, że interfejs użytkownika będzie charakterystyczny dla RTS-ów a opanowanie zasad nie sprawi kłopotu nawet początkującemu graczowi. Poszczególne elementy rozgrywki będą wprowadzane stopniowo tak aby na początku nie przerazić nikogo stopniem komplikacji.

WARS AND WARRIORS nie będą mieć zaimplementowanego trybu gry wieloosobowej, gdyż autorzy uznali, że charakter opowiadanej historii i koncentracja akcji na jednej osobie umożliwia taki zabieg.

WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC wydaje się obiecującym

bardzo ntrygującą. Interesujący bohaterowie, fascynujące czasy, względna wierność historycznym realiom i, last but not least, doskonale opracowany „silk” gry (w każdym razie screeny robią imponujące wrażenie) mogą stać się zaletami tego programu. Ciekawe wydaje się też połączenie elementów taktyczno-strategicznych z typowymi elementami akcji.

*** Jacek „Randall” Piekara

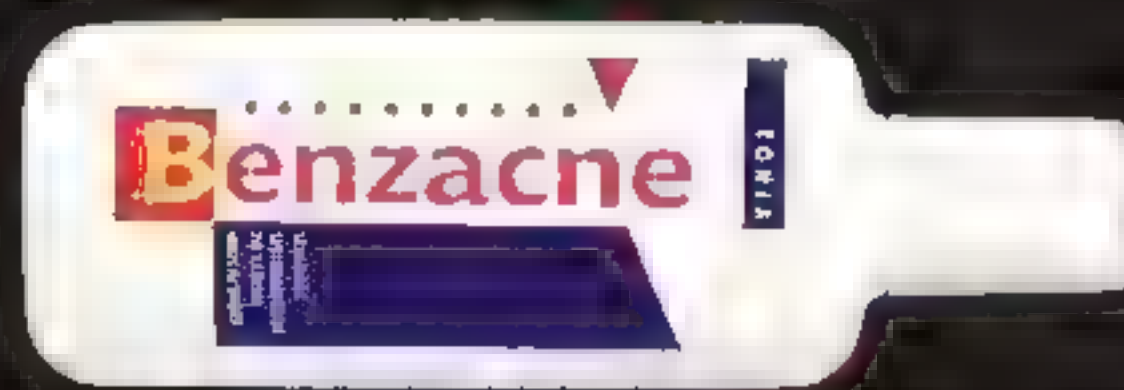
Travis Chase - twórca WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC znany był poprzednio głównie jako autor symulacji gospodarczych takich jak CAPITALISM i RESTAURANT EMPIRE. Jego jedynym doświadczeniem na polu RTS było trudne, lecz wysoko oceniane gra SEVEN KINGDOMS.



szeptaty o nim

Brat Przyszedł

AŻ ZACZĄŁ CODZIENNIE STOSOWAĆ BENZACNE[®] TONIK - POZBYŁ SIĘ WYPRYSKÓW I INNYCH ZMIAN TRĄDZIKOWYCH - TERAZ STAŁ SIĘ, TWARZĄ W TWARZ Z POWODZENIEM BO BENZACNE[®] TONIK TO SKUTECZNA ODSYFKA. BENZACNE[®] ZAPOBIEGA STANOM ZAPALNYM, LIKWIDUJE ZASKORNIKI I PRYSZCZE. BENZACNE[®] TONIK NIE ZAWIERA ALKOHOLU, DLATEGO NIE WYSUSZA I NIE WYWOŁUJE UCZUCIA NIEPRZYJEMNEGO NAPIĘCIA NASKÓRKI. STOSUJ PO KAZDYM UMYCIU SKÓRY. PYTAJ W APTECE.



na obrzydliwe k'syfki

www.przyszedl.com.pl

ALTANA Pharma Sp. z o.o.
Al. Jerozolimskie 146a, 02-305 Warszawa
tel. (22) 608 13 00

ALTANA

Mroczny hrabia,
jego upiorna kompania
i straszna rozróżba

NOSFERATU

wrath of malachi



Poprócz pola pędzi parowy pociąg, prowadząc pana Pattersona prosto do Piekła — w taki oto sposób można oddać nastrój początkowych scen survival horroru FPP, zatytułowanego NOSFERATU: WRATH OF MALACHI. Zabawa rozpoczyna się, gdy stajesz i wrót zamku Malachi, gdzie miał się odbyć ślub twojej siostry oraz syna tajemniczego hrabiego rodem z zakrwawionych pustkowi Transylwanii. Niestety, nie licząc na weselny tort — szybko okazuje się, że całą rodzinę lichy wzięło, a zamek wygląda na opuszczony.

W rzeczywistości zamczysko jest półumarte lub też, precyzyjniej mówiąc, nieumarłe. Hrabia więzi twoją rodzinę, a więc nie pozostaje ci nic innego, jak wyrwać zakładników ze szponów gospodarza i jego mocno krwiożerczych podwładnych NOSFERATU, z typowym widokiem FPP oferuje dosyć krwawą akcję oraz mnóstwo momentów stawiających włosy dęba.

Co ciekawe, gra posadza ci generator wyglądu zamku. Cóż to dla ciebie oznacza? Otóż za każdym razem możesz spodziewać się innego układu pomieszczeń oraz umieszczonych w nich przeciwników. Brzmi to całkiem niezłe, ale moje wrażenia z wersji „preview” są mieszane. O ile przypadkowość umieszczania wampirów, drapieżnych dobermanów, lisów, jak i innych „mieszkańców” zamku, jest widoczna gołym okiem, o tyle różnorodność generowania lokali, gospodarza jest na tyle mała, że trudno zauważyć istotne zmiany w nawigacji między komnatami. Do premiery, która ma nastąpić w okolicach Halloween, pozostaje jeszcze trochę czasu, więc autorzy winni nad tym elementem popracować.

Kolejność ratowania rodziny Pattersonów jest teoretycznie dowolna, jednakże dostęp do pewnych rejonów zamku uzależniony jest od posiadania kluczy prowadzących do zamkniętych komnat. Wniosek jest prosty: w praktyce masz do czynienia z lekko paradoksalną koncepcją „dowolności kontrolowanej” — taki to już najwidoczniejszy urok niektórych gier nieliniowych. Jeśli chodzi o walkę z potworami, to zachowują się one w miarę przewidywalnie, no może poza faktem, że często lubią pojawiać się za twoimi plecami. Spostrzeżesz też na pewno, że niektóre gatunki monstrów podane są jedynie na działanie określonego typu broni.

Skoro już o narzędziach walki mowa, to warto zauważyć, iż jest to typowy repertuar zakonnika/egzorcysty (niepotrzebne skreślić). W dostępnym walcach podręcznych środków perswazji znajdziesz miecz, krzyż, księgi ze świętą wodą, a nawet

ustro czy archaiczną broń pańską — o dziwo, wcale nie na srebrne naboje, tylko na zwykłe, ołowiane.

Brnąc przez pomieszczenia pełne pajęczyn, kościotrupów, trumien, kufrów i skrzypiących podłogowych desek, musisz uważać na upływ czasu. Z każdą chwilą maleją bowiem szanse na wybawienie z opresji wszystkich więźniów. Tymczasem gdy ktoś z Pattersonów & Co. ginie, rośnie siła największego z wampirów oraz samego władcy zamku, z którymi na koniec będziesz musiał się zmierzyć. Ponadto tracąc któregoś z członków rodziny, tracisz równocześnie możliwość skorzystania z jego cennych usług (po wybawieniu każda postać pomaga ci w jakiś sposób). Jednak pamiętaj, że opuszczenie tego padolu też nawet przez kilku członków rodziny nie kończy zabawy.

NOSFERATU już na tym etapie produkcji działa bardzo stabilnie, choć od czasu do czasu programowi zdarza się wyskoki do Windowsa. Oprawa audiowizualna tworzy odpowiedni klimat niepewności i grozy. Wspomniana niepewność wynika jeszcze z jednego powodu — brak mapy powoduje, że czasem nie wiadomo, gdzie dale, pójść. Gdyby tylko wampiry też się raz na jakiś czas zgubiły, zamiast tak natarczywie atakować swoją szlachecką sztygę, tętniącą niebieską, aromatyczną krwią! Kłótnia została podana niebawem, smacznego.

Barłosz Lewandowski



Nosferatu:
Wrath of Malachi

Survival horror FPP

Wersja polska
Tryb multiplayer

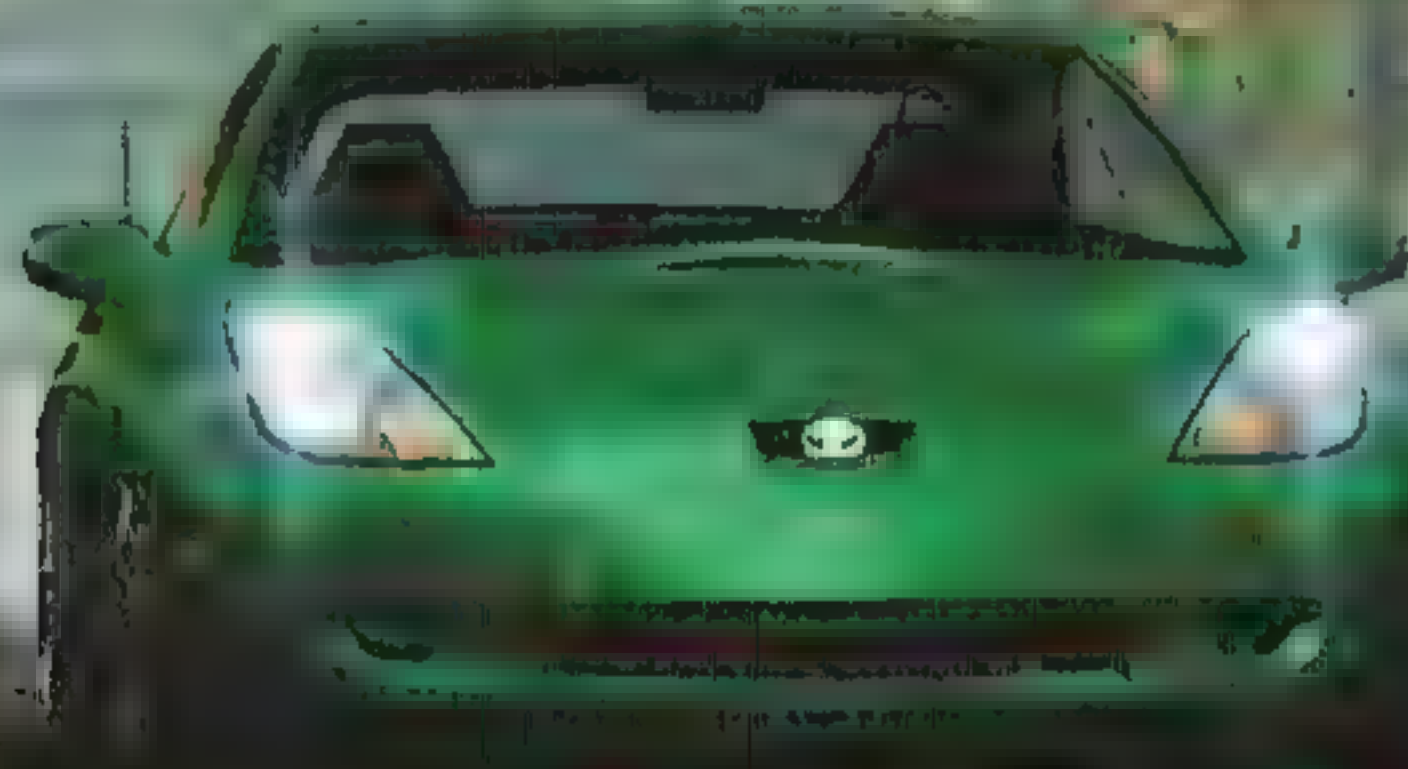
Premiera: koniec 2003
Gra na platformy: PC

Opowiadanie się nieznajomości. Coś specjalnego.
Wszystko jest takie, jak w życiu. Wszystko jest takie, jak w życiu.

To tutaj...

**Tuning i nielegalne
wścigi, czyli wszystko,
o czym marzy młody
demon prędkości**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Niektórzy użytkownicy dróg myślą, że wystarczy mieć taką na przykład Aulę 147 GTA, by niewielu śmiałkow zaryzykować wyścig „od świateł do świateł”. Tymczasem obok na przejściu może stać z pozoru niegroźnie wyglądający Golf, a po zapaleniu się zielonego to właściciel Auli zbierze użębienie, które wykruszyło się, gdy szczeka opadła mu na kierownicę. Natomiast po Go lie zostało jedynie wspomnienie i swąd spalonej gumy.

Jeśli w tej chwili zasłanawiasz się, o co chodzi, to spytaj pierwszego lepszego mechanika o znaczenie słowa „tuning”. Moda na podrasowywanie samochodów i nielegalne nocne wścigi (z reguły na dystansie 1/4 mil.) przysła do Polski, kilka lat temu wraz z filmem „Fast and Furious”. W tej chwili szczególnie w Warszawie, można już mówić o istnieniu nowej subkultury „streetracerów”.

Firma EA, jak mało która korporacja w branży, potrafi wyczuć ogólnoswiatową koniunkturę. W roku premiery „2 Fast, 2 Furious” planuje wypuścić kolejną część gry NFS, tym razem o podtytuł: UNDERGROUND. Dzięki temu programowi młodnicy tuningowania i szaleńczej jazdy będą mogli poświęcić swoje umiejętności na ulicach fikcyjnych aglomeracji amerykańskich. Co cieka-

we, twórcy serii NEED FOR SPEED zamierzają odejść od najdroższych, luksusowych aut, ponieważ te przez swą nieosiągalność zmniejszają emocjonalną więź między graczem a pojazdem. Dlatego też tym razem w mieście Porsche czy Lamborghini jeździć będziesz „jedyne” Fordem, Toyotą, Mazdą, Hyundaiem, Mitsubishi, Nissanem, Dodgem czy też Subaru. EA postarała się za to o oficjalną licencję do każdej załączonej bryki, a podstawą selekcji był zarówno potencjał tuningowy, jak i faktyczna popularność danego modelu wśród samochodowych „grzebiaków”.

Abyś mógł poczuć się jak prawdziwy właściciel samochodu, autorzy dadzą ci ogromne możliwości konfiguracji i modyfikacji pojazdu tak, aby stał się modelem jedynym w swoim rodzaju. Po pierwsze będziesz mógł usprawniać dziewięć elementów auta wiążących się z jego osiąganiami. Jednak to nie wszystko: równie istotne będzie poprawienie wyglądu twojej bryki, na przykład poprzez zmianę spojlerów, zderzaków, odpowiednie malowanie, a nawet wymienienie subwoofera. Łącznie w NFS UNDERGROUND liczba wymienialnych części może sięgnąć setki.

W grze dostępnych będzie kilka trybów rozgrywek. Niewątpliwie najciekawszy zapowiada się walka sieciowa (dostępna dla właścicieli pecetów oraz PS 2) – która pozwoli ci poczuć się jak prawdziwy streetracer, wyzywający innych graczy na bezpardonowe, nocne pojedynki. Opcje dla pojedynczego gracza także do ubogich nie należą. W trybie Circuit ścigać się będziesz na zamkniętych trasach, w Drag wdawać w walkę z konkurentami pomimo trwania normalnego ruchu ulicznego, a w Story stopniowo pokonasz wszystkie szcze-

bie kariery rasowego streetracer. Przy okazji, warto nadmienić, że pozostali użytkownicy ulicy nie mają z tego pojęcia o tym, że ty i kilku innych wariatów właśnie rozgrywasz swoje nielegalne zawody. Stąd już tylko krok do karambolu – na szczęście w przeciwnym razie do świata

realnego tutaj reset nikomu nie szkodzi –)

Wnosząc po screenach, wydaje się, że nie będzie powodów do narzekania w kwestii grafiki. Z ciekawostek wypada wspomnieć o rozmyciu obrazu, co ma oddawać tempo rozgrywki, a także o opcji powtórek ze szczególnie efektownych wypadków. Nie ma to jak w zwolnionym tempie oglądać własne, a jeszcze lepiej cudze nieszczęście...

Ponieważ tempo pokonywania ciasnych zakrętów i uliczek jest naprawdę zawrotne, autorzy programu obiecują, że podczas jazdy wspomagać cię będą pewne automatyczne opcje ułatwiające prowadzenie samochodu. Młodszy prędkości o niskim poziomie rozumienia ryzyka nie muszą jednak się tym przejmować – „pomocników” można z czasem wyłączyć.

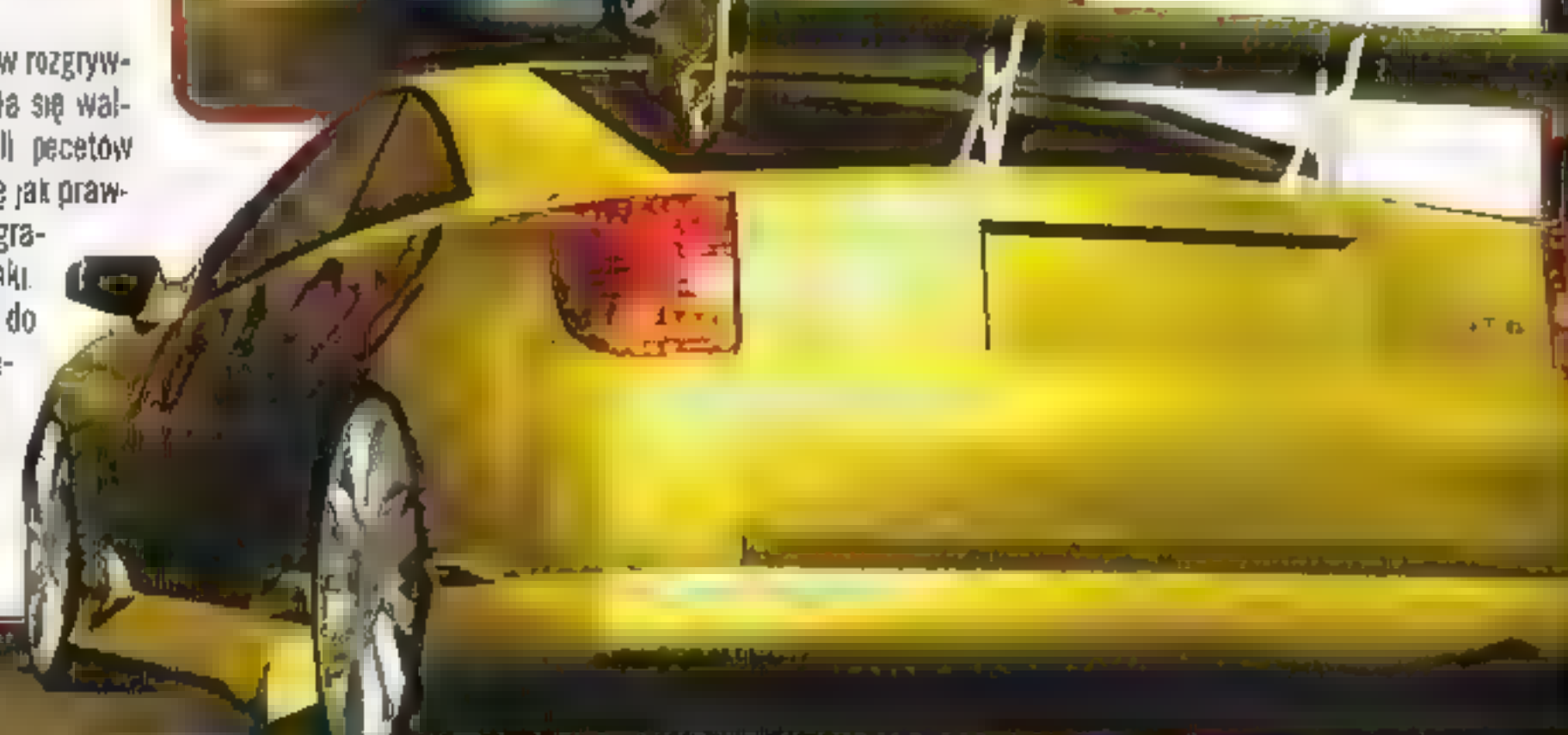
... Bartosz Lewandowski



**NFS
Underground**

- Black Box Games
- www.eagames.com/nfs2/na_underground
- Wersja polska
- Tryb multiplayer
- Premiera: 2004
- Grze na platformy: PC, Xbox, PS2

To powinien być smakowity kąsek dla miłośników wyścigów w mieście. W NFS Underground nie ma już pościgów na otwartym terenie, tylko w mieście. W tym trybie możesz wyścigać się z konkurentami w mieście, w Drag wdawać w walkę z konkurentami pomimo trwania normalnego ruchu ulicznego, a w Story stopniowo pokonasz wszystkie szcze-



LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ
W WIELKIM STYLU!



WERSJA KINOWA
KWESTIE GŁÓWNE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODTYTUŁAMI

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWORCÓW TAKICH PRZEBÓJÓW JAK FALLOUT, BALDUR'S GATE
CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG.
JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ TO MUSISZ ZAGRAĆ
W LIONHEART LEGACY OF THE CRUSADER!



W SPRZEDAŻY W PAŹDZIERNIKU!

Opis gry: Lionheart Legacy of the Crusader to nowa gra RPG stworzona przez twórców takich przebojów jak Fallout, Baldur's Gate czy Icewind Dale. Mistrzowie gatunku powracają z kolejnym klasycznym RPG. Jeśli lubisz naprawdę dobrą zabawę to musisz zagrać w Lionheart Legacy of the Crusader!



EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

Zbliża się nowa pora roku, a z nią pionierska propozycja z gatunku RTS



W

szystko wskazuje na to, że jesień 2003 lądnie pod znakiem RTS'ów. Jest to niemalże tak pewnie jak fakt, że Rick Goodman był współtwórcą słynnego AGE OF EMPIRES oraz EMPIRE EARTH. Będąc perfekcjonistą z natury, pan Goodman konsekwentnie stawia na rozwój serii traktującej o ziemskich imperiach. Tym razem postanowił przyłożyć rękę do kolejnej strategii czasu rzeczywistego – EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD.

Jak na prawdziwego perfekcjonistę przystało, Rick coraz bardziej zawęża obszar swoich zainteresowań. Tytuły, które popopierdził poprzednio, charakteryzował strasznie długi czas trwania rozgrywki. W samym EMPIRE EARTH między początkiem a końcem kampanii upływało prawie 2000 lat. Momentami odbierano to grę dynami-

czną i powodowało iż stawała się ona nudna (przynajmniej dla mnie). Niezbyt też zgadzała się z prawdą historyczną, zwłaszcza jeśli chodzi o cechy charakterystyczne poszczególnych nacji. A że diabeł tkwi w szczegółach, gra nie odniosła specjalnego sukcesu, nawet mimo wypuszczenia na rynek dodatków.

Aby tym razem cała para nie poszła w gwizdek, scenarzyści ze Stainless Steel Studios zmniejszyli liczbę epok do pięciu, a czas trwania rozgrywek do jednego milennium. Jednak wizytówką najnowszego produktu „nierzwykłych” ma być nacisk położony na cechy charakterystyczne państw występujących w grze. Żeby nie być gołosłownym, podam parę przykładów. W szeregach Rosjan znajdzie się miejsce dla bezlitosnego Komarsza.

Korzystając z umiejętności na zwanej eutemistycznie „motywa-cją”, będzie on mógł strzałem w politykę zabić jednego (a bo k ilu) rekrutów próbujących zbiec z pola bitwy w celu podwyższenia morale i zapau bitewnego pozostałych żołnierzy. Z kolei cierpliwi z natury Anglicy podczas oblężenia miasta wrzucą do niego przy pomocy katapult krowy zarazone piagą. To ilustracja zaledwie dwóch ciekawych jednostek. W sumie dla wszystkich państw ma ich być około 300.

Cała zabawa zaczyna się w średniowieczu, dokładnie, w okolicach roku 950 a kończy się tuż po I wojnie światowej, w 1950 roku. Po drodze są jeszcze epoki Prochu (1300-1600), Imperiów (1600-1900) i wojny światowej (1914-1935). O doborze epok zdecydowały przede wszystkim wynalazki oraz ideologie polityczne, które oczywiście stanowią element EMPIRES: DAWN OF THE MODERN EARTH.

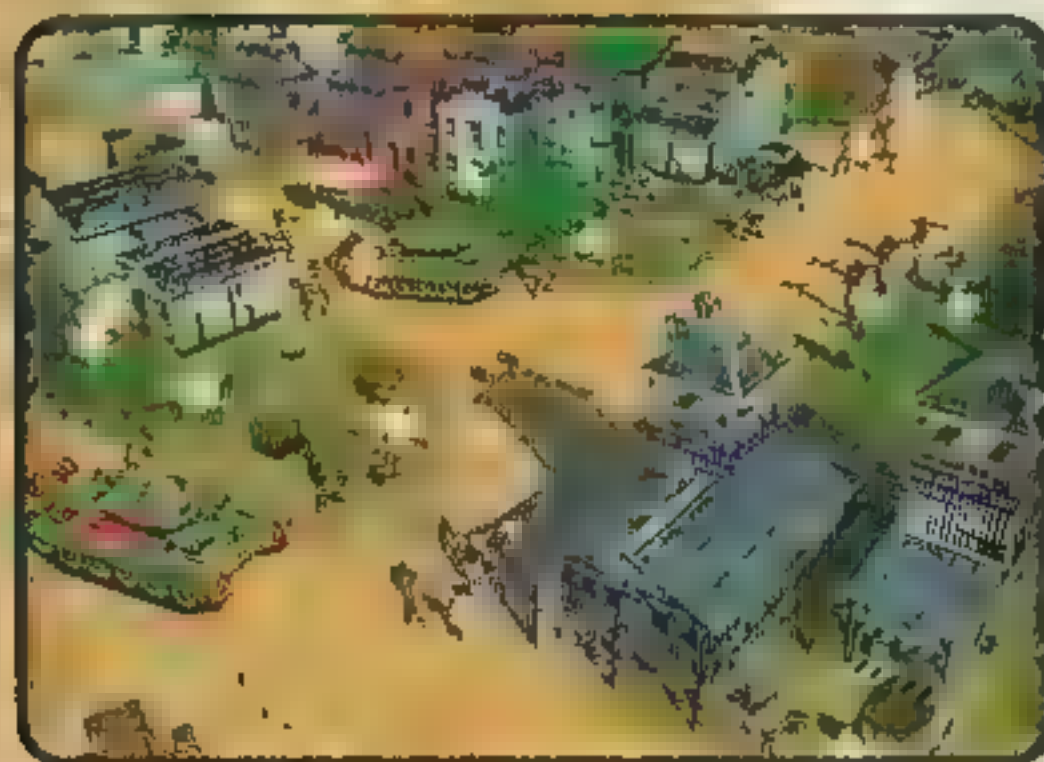
Dosyć zaskakujący jest zestaw mocarstw do wyboru w stosunku do momentu rozpoczęcia kampanii. Mianowicie, do kategorii „zaskakujący” zaliczam w tym przypadku Stany Zjednoczone i Koreę, z których to państw pierwsze w ogóle jeszcze wte-

dy nie stało, a drugie na pewno nie stało się żadnym mocarstwem przed 1950. Wybór ten można tłumaczyć jedynie względami marketingowymi, gdyż zarówno USA, jak i Korea są obecnie jednymi z najbardziej chłonnych rynków gier komputerowych. Stąd ułkon wydawcy (Activision) w ich stronę. Pozostała p atkę stanowią: Francja, Niemcy, Angli a/ W eika Brytania, Chiny i Rosja/Związek Radziecki.

Warto zauważyć, że za poprawę strony wizualnej, model jednostek i architektury odpowiada silnik graficzny gry, który sprawuje się naprawdę wyjątkowo – jak na gatunek RTS. Każda mapa, ludzik czy budowla są w pełni trójwymiarowe. W zależności od upodobań można też dowolnie manipulować kamerą. Po bitwie wygląda naprawdę genialnie, co widać na załączonych obrazkach. Nie znam obecnie RTS'u, który z taką dokładnością, jak czyni to EMPIRES: DAWN OF THE MODERN EARTH, oddawałby ducha poszczególnych epok. Widać również takie szczegóły jak refleksy na wodzie, latające szczątki po eksplozjach oraz martwe ciała przypadkowo porzucone po całej okolicy. Opcja zbliżenia pozwala nawet obejrzeć każdy szczegół, od zapę na uniformach począwszy, poprzez ślady pozostawiane na ziemi a skończywszy na znajdujących się na czubkach nieprzyjacielskich karabinów bagneta.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN EARTH jest tak wyjątkowy w swoim rodzaju, jak jeszcze żaden inny historyczny RTS – zachwalał podczas jednego z wywiadów swoje najnowsze przedsięwzięcie Rick „Dobry Człowiek” Goodman. Zarówno dla niego, jak i dla grona zainteresowanych grą lepiej byłoby, żeby się nie mylił.

*** Paweł „CyberFish” Karaszewski



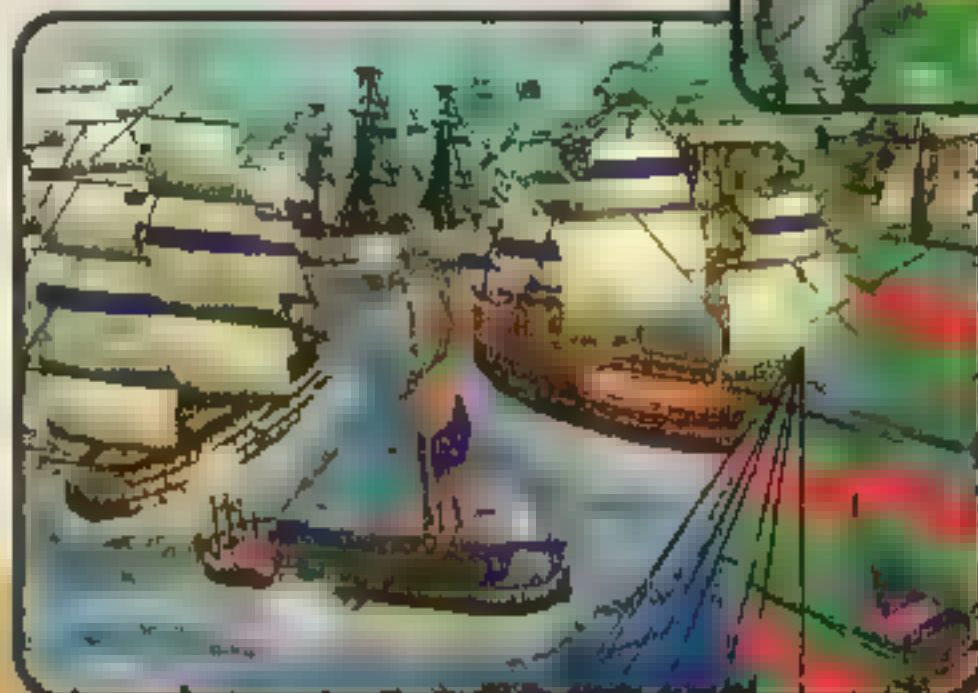
Empires: Dawn of the Modern World

W grze Empires: Dawn of the Modern World...

W grze Empires: Dawn of the Modern World...

W grze Empires: Dawn of the Modern World...

W krainie RTS'ów zapowiada się prawdziwe cudo. Czyżby nadszedł już czas na rewolucję wśród produkcji tego typu?



Tej świątyni nie znajdziesz
na żadnej, nawet
najdokładniejszej mapie



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

O wiedźmie uciskającej niegdyś krainę Flanaess paniętą, a dziś tylko najstarszymi mieszkańcami wsi Hommet. A i oni nie mają pewności, czy to, co opowiadali im przed laty dziadkowie, nie było przypadkiem wymysłem skapcianiących umysłów paru narwanych siwusów.

Wielki temu w pobliższych lasach wznosiła się świątynia. Spotykał się w niej wyznawcy Zła, którzy dzięki swej pani – okrutnej demonicy – szybko zawiadnęli okolicę. Ich rządowi towarzyszył płacz ludzi, trzask uderzającego białej i leżącej na zgłodniałej ziemi krew. Na szczęście sąsiednie krainy sprzymierzyły się i stłamszy Zło w zarodku. Świątynia została zniszczona, zaś wyznawcy samozwańczej bogini rozprzeczni na cztery wiatry.

Kilka tysięcy lat temu w Hommet pojawił się tajemniczy przybysz. Podawał się za księdza, lecz nie modlił się jak inni ludzie. Podejrzanie często wypuszczał się do lasu, gdzie – jak głosi plotka – poszukiwał miejsca, w którym stała Świątynia Zła. Wraz z nim w okolicy pojawiły się bandy złodziei i rzemieślników, a także dzikie, niespotykane w tych regionach potwory. Na gościńcach i szlakach coraz częściej można było zobaczyć płonące szczątki karawan kupieckich, zaś cuchnące truchła rycerzy przestali kogokolwiek dziwić. Jedni starcy szeptał w trwodze, że oto kult odradza się, bardziej, potężny, bardziej śmiertelny niż poprzednio.

Rozgrywa się w świecie Greyhawk gra TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL aż po czubki uszu tkwi w korzeniach systemu Dungeons and Dragons. Jej pierwowzór w oparciu o zasady pierwszej edycji D&D zaprojektował sam Garry Gygax, guru miłośników papierowego RPG. Komputerową wersję tworzy inna legenda. Firmę Trion założyli autorzy serii FALLOUT i niezwykle ciepło przyjętego ARCANUM pracujący równocześnie nad oczekiwanym VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES.

W TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL, rządzącym się zmodyfikowanymi zasadami D&D w wersji 3.5, bę-

dzie można pokierować grupą pięciu bohaterów wspartych trzema NPC-ami. Na początku czeka cię klasyczna już kreacja postaci, w czasie której zdecydujesz m. in. o jej charakterze (dobry-neutrałny-zły, czy praworządny-neutrałny-chaotyczny), wyglądzie, pochodzeniu i umiejętnościach. Chwilę później rozpocznesz kampanię Świątyni Zła, wzbogaconą o kilkadziesiąt zadań pobocznych oraz całą masę walk z napotkanymi osobami. Jeśli spiszesz się dobrze, z czasem awansujesz aż na 10 poziom doświadczenia; nauczysz się 150 czarów i skrzyżujesz kły z około setką bestii, rodem z książkowego bestiariusza. Tu ciekawostka – nawet w obrębie jednego gatunku nie znajdziesz dwóch identycznych stworzeń. Ludzie różnią się będą krojem ubrań czy kolorem włosów, zwierzęta barwą sierści, zaś demony (inny, pomniejszych szczegółami). Ich wytrzymałość oraz w pewnym stopniu siła zostaną wylosowane

przed walką tak, aby każde starcie stanowiło niespodziankę, a zarazem niemałe wyzwanie.

Sporego znaczenia nabiorą dialogi. Podobnie jak w ARCANUM bohaterowie toczyć będą długie i pasjonujące dysputy a wysnute z nich wnioski weleć w życie. Wystarczy też zrazić kogoś do siebie jakimś nierozsądnym rzucanym słowem, by znacznie utrudnić sobie wykonanie zadania czy w ogóle odniesienie sukcesu w grze. Jępszono również turowy system walki. Potwory uczą się atakować grupami i to jednocześnie, o ile pomiędzy ich atakami nie nastąpi ruch któregoś z bohaterów. Z kolei w czasie rzucania czarów ofensywnych, takich jak klasyczny fireball, będzie można wybrać ich cel się oraz pole rażenia.

Co to dużo mówić – zapowiada się kilkadziesiąt godzin ostrego grania. Miłośnicy serii BALDUR'S GATE mają już na co zbierać kasę... O ile nie przepuszczą jej, na LIONHEART.

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Temple of Elemental Evil

Trion Entertainment
www.trionentertainment.com
Wersja 1.0.0
Tytuł gry
Temple of Elemental Evil
Platforma
Windows, Linux, Mac OS X

Komputerowa wersja papierowego RPG, którego akcja toczy się w świecie Greyhawk. Pracują nad nią autorzy ARCANUM. Musi być dobre, musi!

NORTHLAND

Czy tym razem
Vikingowie
zawojują Polskę?

Nieco ponad rok po premierze CULTURES 2: BRAMY ASGARDU pojawi się w Polsce jej następca – NORTHLAND. Borykająca się z problemami firma JoWood odsprzedała ten tytuł niewielej spółce GMX Media. Program trafił na rynek niemiecki pod nazwą REISE NACH NORDLAND. Po bardzo dobrym przyjęciu przez naszych zachodnich sąsiadów grę postanowiono wyeksportować na Wschód, po raz kolejny zmieniając jej nazwę, tym razem na NORTHLAND. U nas ukaze się jako WYPRAWA NA POLNOC, co jest dosłownym tłumaczeniem z niemieckiego.

Akcja NORTHLAND rozpoczyna się w miejscu, w którym kończy się CULTURES 2. Cztery bohaterowie Hartsch, Sigurd, Bjami i Crya wracają na zasłużony wypoczynek do swoich wiosek. Niestety, nie mają czasu nacieszyć się rodzinnymi stronami. Hartsch wzywa przyjaciół, aby pomogli mu uporać się z hordami potworów nękających jego królestwo. W ten sposób cztery bohaterowie zostaną wciągnięci w nowe, niesamowite przygody. Nawet nie przypuszczają, że za wszystkim stoi podły bog Loki. To on próbuje zmusić się na swoim ojcu Odynie za wyrzucenie go z Asgardu. Przyjmuje imię Ykol i przyłącza się do czterech bohaterów.

Na początku trzeba przestrzec, że gra może okazać się bardzo krótka. Kampania składać się

ma zaledwie z 8 misji i kilku podmisji. Biorąc pod uwagę jeszcze 6 map – dostępnych zarówno dla trybu single jak i multi – może to okazać się stanowczo za mało. Warto zwrócić uwagę, że demo zawiera dwie misje („Let it snow...” oraz „The enchanted Valley”) czyli de facto sporą część gry. Jedyną nadzieję na przedłużenie zabawy z NORTHLAND daje wbudowany edytor. Natomiast jeśli nie będzie ci się chciało samemu tworzyć nowych map, zawsze będziesz mógł ściągnąć je z jakiejś strony fanowskiej.

Najważniejszą zmianą będzie wprowadzenie dość rozbudowanego tutorialu. Podobnie jak w CULTURES 2 program ten nie jest prosty w obsłudze. Znajomienie się z dziesiątkami ikonek, budynków i w końcu samych Vikingów zajmuje sporo czasu, bez żadnej pomocy jest naprawdę męczące i zniechęcające.

Podstawą gry będzie sprawne zarządzanie Vikingami oraz jej wszystkimi mieszkańcami. Kierowanie małymi ludzikami może niektórym kojarzyć się z niesamowicie trudnym THE SIMS. Gracz będzie musiał troszczyć się o wszystkich osadników tak, aby zawsze byli wypoczęci, najedzeni, mieli towarzystwo itp. Na szczęście ludność będzie wykazywała dość dużą samodzielność i sporą część potrzeb zaspokoi we własnym zakresie. Jednak w wielu sytuacjach nie obejdziesz się bez twojej

interwencji. Każdemu Vikingowi trzeba będzie znaleźć wolną chatę, poprowadzić przed ołtarz a nawet wybrać pleć potomstwa. Tak, tak, rodzina to podstawowa komórka społeczna – także w tej grze. Tylko dzięki niej możliwy jest wzrost populacji, niezbędny do prawidłowego rozwoju osady NORTHLAND jest jedną z nielicznych strategii, gdzie pleć ludności ma wyraźny wpływ na zabawę. Głową każdej rodziny jest oczywiście facet, tylko on może pracować i w razie potrzeby walczyć. Rolą kobiety jest utrzymywanie porządku w domu, gotowanie, rodzenie dzieci oraz ich późniejsze wychowanie. Oczywiście o żadnych femi-

nistkach nikt w tamtych czasach nie słyszał

Jak już wspominałem, tylko panowie mogą pracować, a nawet robić karierę. Po pewnym czasie Viking zdobywa niezbędne do awansu doświadczenie. Po ciężkiej pracy w polu jako rolnik może awansować na młynarza. Następnie może zostać piekarzem i cukiernikiem. Rozwój zawodowy Vikingów ma ogromny wpływ na rozgrywkę, gdyż dopiero posiadanie odpowiednio wyszkolonego fachowca pozwala na budowę nowego budynku. W ten sposób uniemożliwiono wznoszenie budynków „na zapas” oraz zmuszono gracza do bardzo uważnego zapoznania się z drzewkiem technologicznym.

Niestety, wszystko wskazuje na to, że NORTHLAND będzie niewiele różnił się od swojego poprzednika. Prawdopodobnie gra zachowa większość wskazanych przez graczy mankamentów, np. bardzo niewygodne przesuwanie ekranu, czy nieczytelne ikony.

Pomysł na grę strategiczną o Vikingach jest naprawdę dobry, więc mamy nadzieję, że nowy developer lepiej poradzi sobie z tym wyzwaniem.

*** Artur „Kroko” Kowalski

Northland

- Tytuł: Northland
- Rodzaj: Strategia
- Platformy: PC, PS2, Xbox
- Wersja polska: JoWood
- Tryb wieloosobowy: Tak
- Premiera: 14 września 2004
- Branża: platformy

Gra zapowiada się dość ciekawie, jednak lepiej będzie podejrzewać, że zostanie zachowane więcej z kultury CULTURES 2. Jednak nigdy nie należy tracić nadziei.

RÓB TO Z NAMI!
BAW SIĘ ROBAKAMI!!!

WORMS 3D



W sprzedaży od 31 października!

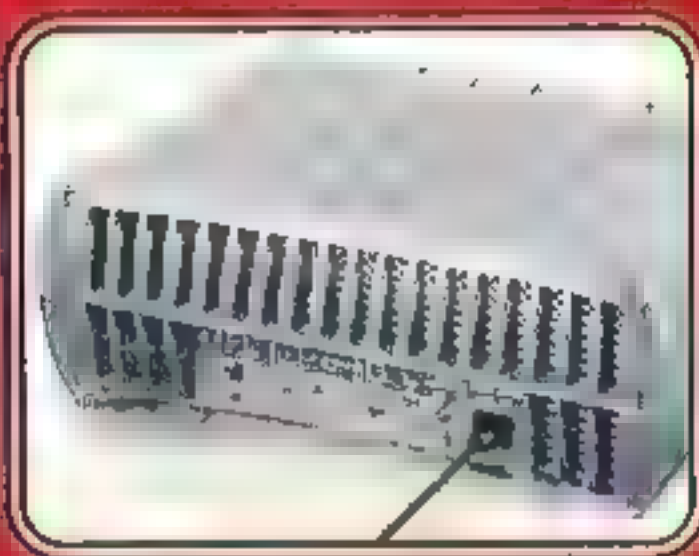
TEAM17

SEGA®

FPI
SZYBKA DYSTYBUCJA
CD PROJEKT

Worms 3D © 2003 Team17 Software, Team17 Software. Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe Limited na podstawie licencji.

Pecet konsolą?



Fantom konsola Phantom (pozwala na uruchamianie gier z peceta) godzi się na dane techniczne. W środku znajdzie się procesor porównywalny z P4 3.0 GHz, 2GB pamięci DDR RAM, karta grafiki nVidia oraz dysk twardy 100 GB. Zestaw wyposażono też w bezprzewodowe gadżety: pad, klawiaturę i mysz. Wydaje się więc, że w krążących po Sieci plotkach było sporo prawdy – Phantom to nie innego, jak zapakowany w plastikowe pudło pecet.

Wal-Mart się przestraszył



Wal-Mart się przestraszył. Właściciel sklepu nie chce, aby w jego okolicy znajdowały się sklepy z grami. Właściciel sklepu nie chce, aby w jego okolicy znajdowały się sklepy z grami. Właściciel sklepu nie chce, aby w jego okolicy znajdowały się sklepy z grami.

Po śmierci 3DO

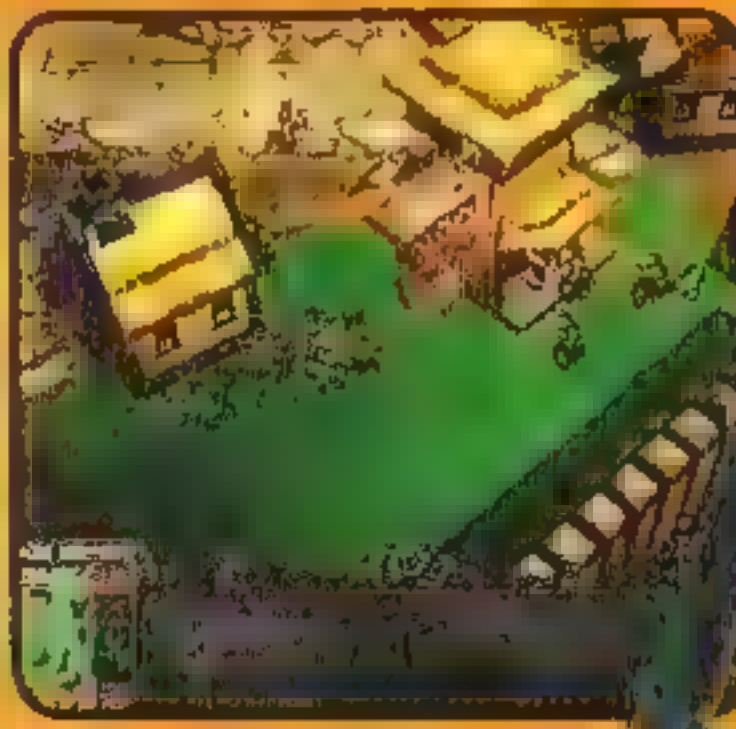


Złoty wiek gier komputerowych. Właściciel sklepu nie chce, aby w jego okolicy znajdowały się sklepy z grami. Właściciel sklepu nie chce, aby w jego okolicy znajdowały się sklepy z grami. Właściciel sklepu nie chce, aby w jego okolicy znajdowały się sklepy z grami.

LotR: War of the Ring

PC

Po premierze pecetowego WŁADCY PIERSCIEN obywateli Tolkiena zaczął oszalać się w grobie. Tymczasem dobrze nakręcony bajeczek. Na szczęście na początku przyszłego roku pojawi się gra strategiczna, która powstrzyma ten rozpędzony świder. Pozwoli odpocząć skołowanej duszy pisarza. W LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING gracz przejmie kontrolę nad potężną armią samego Saurona i wyciągnie ręce po władzę nad Śródziemiem. Jeszcze zdecydować się jednak przebiega na stronę ludzi, pokieruje watałą słabą grupką niedoświadczonych wojowników, która z czasem zamieni się w potężną armię. Gra pod wieloma względami przypomina osławiony WARCRAFT 3. Pojawiają się bohaterowie z filmu: Aragorn, Legolas, Boromir, Gimli, nie zabraknie też zwierząt i nowców rozbucowywania wioski i ścigania pod



Ostrich Runner

PC

Anglicy są bezdenne dziwaczni chociażby dlatego że nazwa strusa „ostrich”. Biedny gracz nie może być dlatego w sła dwóch procentach pewien, czy w grze OSTRICH RUNNER zobaczy zasławażące ptaki czy też pełzające powłoki ostrygi. Tak czy siak, weźmie udział w szalonych wyścigach przełajowych stworzonych w technologi „cieńowania animacji” dzięki której program przypomina film animowany. Biegając będziesz zbierał jaja, ich ilość oraz los nie pozostanie bez wpływu na twoją ostaleczną wygra. Autorzy gry zapowiadają całą masę atrakcji w tym 4 lokacje (na każdej 3 oddzielne etapy), rozszala się niedźwiedzie oraz komplet minigier. A wszystko przez diabeł czy piana pewnego naukowca, który postanowił przerobić te strusia czy może na sipe bojowników i w tym celu wykradł im masę jaj. Grę tworzy firma, która nie ma nazwy. Chłopaki przedstawiają się jako Ostrich Runner Team. Pokopajcie ich?



bron nowych jednostek. Autorzy programu posarali się jednak o drobne innowacje. Wokół najpotężniejszych postaci rozpostiera się aura, która – podobnie jak w WARLORDS BATTLECRY – pozytywnie bądź negatywnie wpływa na ich siłę, szybkość czy waćność. Ponadto bohaterowie zdobywają punkty mocy, które później mogą wykorzystać choćby w celu wezwania Ba roga.

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

PC

Drugi oficjalny dodatek do NEVERWINTER NIGHTS pojawi się na rynku w listopadzie i przyniesie nową kampanię dla pojedynczego gracza. Jej ukończenie zajmie miłośnikom podziemi i mrocznych lochów okryle 20 godzin. Rozszerzenie pozwoli postaciom awansować na 40

poziom, przyniesie całą masę nowych czarów, potworów i przedmiotów, a także nowe klasy postaci, w tym zmiennokształtnego druida. Osoby tworzące amatorskie rozszerzenia do gry (czyli popularne „mody”) również nie powinny być zawiedzione. Do ich dyspozycji oddane zostaną dwa zestawy nowych „pytek”. HORDES OF THE UNDERDARK tworzy firma Bioware, najwyraźniej nie do końca zadowolona z tego, co FloodGate zaprezentowało w SHADOWS OF THE UNDERMOUNTAIN.

Hellhog XP

PC

Niskobudżetowa kosmiczna strzelanina, w której kierujesz Piekelną Świnia – niewielkim, militarnym dronem, zaprojektowanym w celu obrony dużych statków transportowych. Jeden z nich został właśnie zaatakowany przez niezidentyfikowane obiekty latające. Wywiązała się strzelanina, której konsekwencją był wybuch lokalnej wojny. Twoje zadanie w HELLHOG XP polega na trwaniu po orbicie wokół macierzystego okrętu i bombardowanie kosmicznych fal wrocznych nysłów. Do dyspozycji masz siedem rodzajów broni, komplet larz i czujników oraz swoje niezawodne oko. Co ciekawe, na zacho-

wanie przeciwników i pocisków wpływ będzie miało otoczenie. Zupełnie inaczej walczy się w pobliżu gazowego giganta, a inaczej tuż obok małych czarnych karłów.



Silent Hill 3

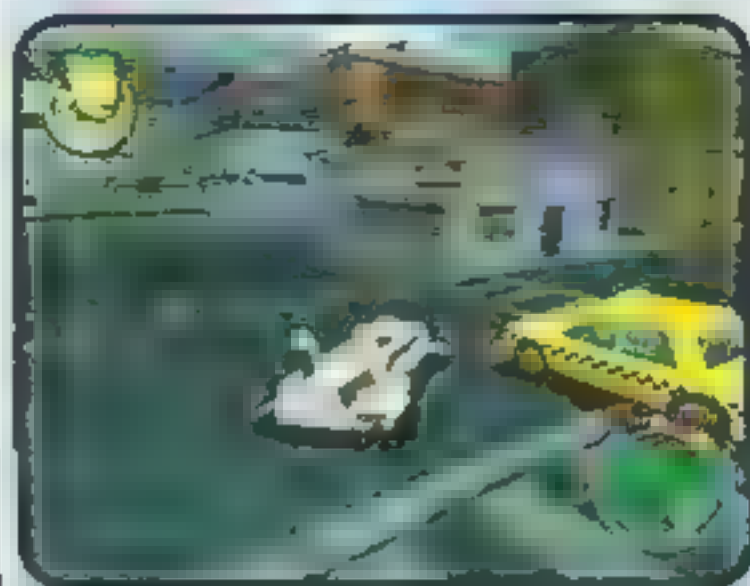
PS2, PC

Kontynuację znakomitego horroru SILENT HILL 2 katują już właściciele PlayStation 2 (recenzja w lipcowym numerze **CLICK! KONSOLE**), a już wkrótce dostaną ją w swoje łapki właściciele pecetów. Bohaterka gry, uroczą lonka imieniem He-

ather w nie do końca jasnych okolicznościach trafia do miasteczka Silent Hill. Po prostu otwiera oczy, widzi w swoje, ręcznie długa noz, a dookoła... upiornie wesołe miasteczko. Miłośnicy serii znajdą w „trójce” to, co lubią najbardziej: duszną atmosferę niepewności i zagrożenia chore pomysły scenarzystów (kroliczek ze sklepu z pamiątkami ma zakrwawione usta – czyżby maskotka-wampir?) i niezłą tworzącą nęczy dzienny klimat oprawę dźwiękową. Wersja PC, prócz poprawionej grafiki, zaoferuje możliwość zapisu stanu gry w dowolnym momencie.

The Simpsons: Hit and Run

PC, PS2, Xbox, NGC



Pamiętasz GTA i CE CITY? Fano Gdwyb nie pamiętał. Bart zniszczyłby cię śmiechem... Ten zoflawy kolo zamierza wystąpić w nowo, zrecenzjiowce z serii THE SIMPSONS. Wskoczy w niej do zdezelowanego sedana, należącego od lat do zapracowanego Homera. Następnie odpali silnik i pogna na miasto. Rodzina będzie mu zlecać kolejne zadania (odwiedź dyrektora Skinnera, odbierz Lisę ze szkoły, podrzuć mamę do centrum handlowego), on będzie biegał i jeździł, nie licząc się z przechodniakami, budkami telefonicznymi i innymi samochodami. Każde kolejne zderzenie spowoduje niezbyt przyjemną zmianę stanu licznika szkód i włości społecznej. W pewnym momencie na ulicę wypadną policjanci i zrobi się naprawdę gorąco... Gra pojawi się na najpopularniejszych konsolach już na jesień, a potem zostanie sfinansowana na pecety.

The Sims: Makin' Magic

PC

Gra SIMS 2 jest już tu-tu i niemalże brudzi nam wycieraczkę, ale Electronic Arts nie przestaje wydawać coraz bardziej zakreconych dodatków do części pierwszej. Najnowszy – MAKIN' MAGIC – to już totality od st. Twoje ludki uczą się czarów a następnie rozrabiają, nie sił w łapkach. Wybierają się do Magic Town (nowa dzielnica miasta) tam wykonują rozmaite misje ucząc się w ten sposób nowych zaklęć. Toczą też pojedynki z innymi Simami i urządzają etektowne



The Entente: World War I Battlefields

PC



Strategia wojenna, której akcja toczy się w czasie I wojny światowej. Gracze kierują jedną z pięciu wielkich armii (brytyjską, rosyjską, francuską, niemiecką i cesarsko-królewską) bierze udział w największych bitwach tego okresu. Niewątpliwą zaletą programu jest możliwość dowodzenia olbrzymimi masami ludzi – w pojedynczym starciu udział bierze nawet 10 tysięcy żołnierzy. Nieliniowa struktura misji oraz obecność elementów ekonomicznych sprawia, że gra nie nudzi się po kilku godzinach (jak



np. kolejne dodatki do SUDDEN STRIKE), lecz ekscytuje aż do samego końca. Niestety, zaprezentowana na screenach grafika nie wygląda imponująco. Autorzy z rosyjskiej firmy Buka robią jednak wszystko, by dodać w nią więcej życia. Już dziś obiecują świetne animacje wybuchów, ruiny i realistycznie wyglądające jednostki.

Contract Jack

PC

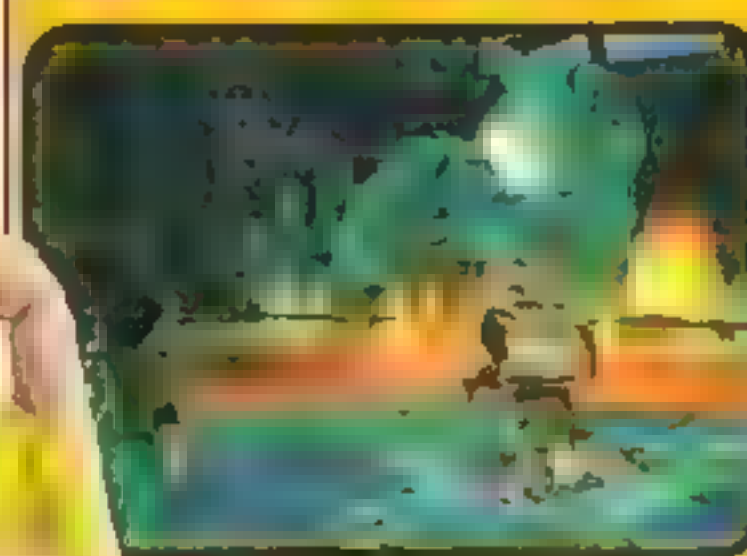
Główny bohater gry to John Jack, który jest... (text is blurry and partially obscured by a large image of a woman). Jack jest... (text is blurry and partially obscured by a large image of a woman). Jack jest... (text is blurry and partially obscured by a large image of a woman).



... (text is blurry and partially obscured by a large image of a woman). Jack jest... (text is blurry and partially obscured by a large image of a woman). Jack jest... (text is blurry and partially obscured by a large image of a woman).

Beyond Good and Evil

PC, PS2, GCN, Xbox

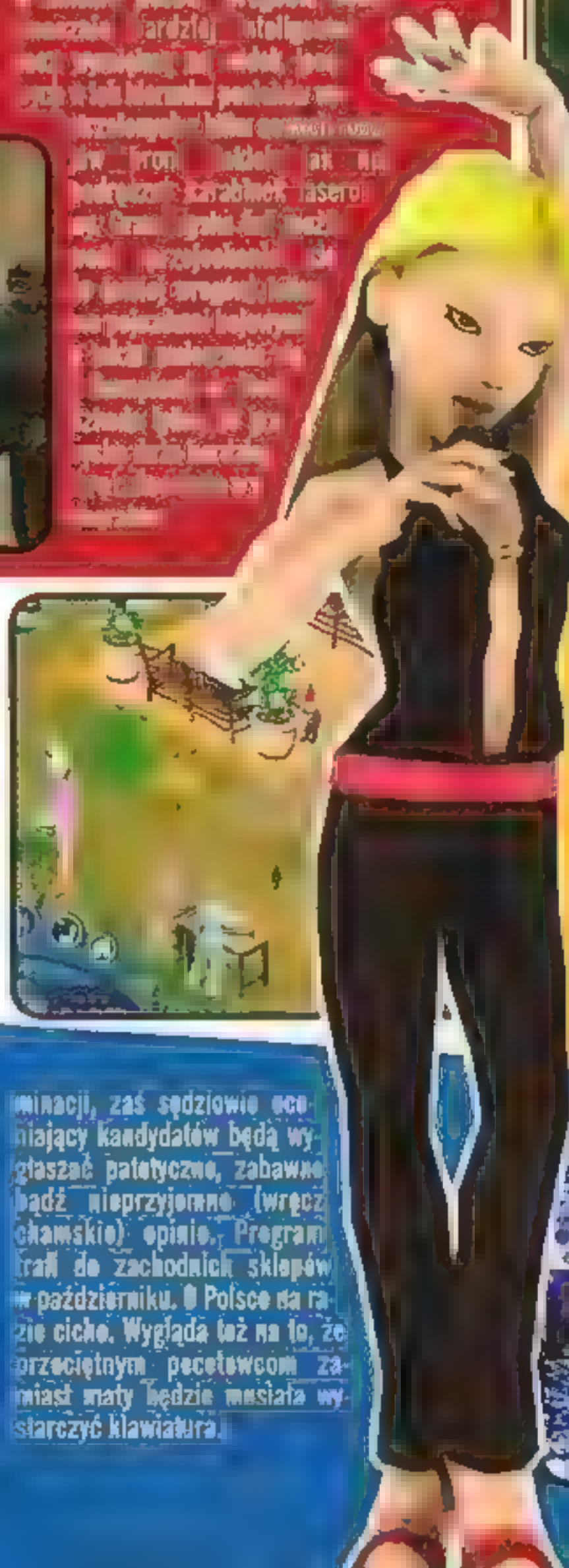


Dzisiaj Fryderyk Hertzsch. Poza dobrem i złem, pewnością nie było jedynym ludem inspirowanym dla Michela Ancel. Znanego szerzej jako papa Raymana. Człowiekowi zasnada szalenie obszerną, tworzącą wyobraźnię, strzępami nowymi pomysłami jak z karmelitu. W swojej najnowszej grze BEYOND GOOD AND EVIL opowiada o figuralnym, dziwnym świecie, w którym odkrywa potworny spisek z porwaniem w rolę główną, odwagą i chęcią do końca z własną wojną. W niebezpieczną podróż, by mu zapożyczyć a przy okazji zdobyć dowody pozwalające wpierć w nich do więzienia. Program będzie wykorzystany, lecz mocną performatyką z aparatem fotograficznym w roli głównej, wzbogacając o elementy zapożyczone ze skradarek, strzelanek TFP a nawet gier RPG. Gra pojawi się jeszcze w tym roku na konsolach PlayStation 2, a później zostanie przeniesiona na pozostałe konsole. Nieoficjalnie mówi się też o wydaniu programu na wracającą do życia ON PC.

Pop Idol

PC, PS2

Mistrzowie kodu, którzy tak waleśnie skaszali COLIN MCRAE (RALE) (wcześniejsza wersja beta prezentuje się na PS2 niewiele lepiej niż CMR 3), wzięli się niedawno za telewizyjny teleturniej IDOL. Ich pomysły jest banalnie proste: gracze podłączają płytę do komputera, po czym będą po niej skakać. Im lepiej odtworzą figury, które zobaczą na ekranie monitora, tym ich wirtualny piosenkarz lepiej zapeje. Oczywiście w grze zachowany zostanie skomplikowany proces eliminacji, zaś sędziowie oceniający kandydatów będą wygłaszać patetyczne, zabawne bądź nieprzyjemne (wrenchamskie) opinie. Program trafi do zachodnich sklepów w październiku. O Polsce na razie cicho. Wygląda też na to, że przeciętnym pecetowcom zamiast maty będzie musiała wystarczyć klawiatura.



Był sobie rycerz

Na zachodzie już od dawna mówi się o CHROME w samych superlatywach. W polowie sierpnia ofensywę ruszyli marketingowcy odpowiedzialni za drugą część POLAN. W Słodzi pojawiły się mnóstwo zapowiedzi i botatestów, KNIGHTSHIFT bądź ONCE UPON A KNIGHT – bo tak nazywają się POLANE w językach angielskojęzycznych – przypadły do gustu recenzentów, którzy chwaliли grafikę oraz szereg oryginalnych rozwiązań. Szukali też polski odpowiednik na miarę WARCRAFT.

Nowy Małysz



Filmowa Nookela pracuje nad trzecią częścią DELUXE SKI JUMPI, która dwa lata temu szturmowała polskie domy, i czeka się na kontynuację z prawdziwego zdarzenia. Nowa grafika, nowe skocznie i wiele innych zmian sprawia, że graczę dziży. W tym programie wiele bardziej awansowany niż poprzednio. Jego premiera odbędzie się jeszcze w tym roku.

Ben nie wróci?



Druga część FULL THROTTLE, która dwa lata temu szturmowała polskie domy, i czeka się na kontynuację z prawdziwego zdarzenia. Nowa grafika, nowe skocznie i wiele innych zmian sprawia, że graczę dziży. W tym programie wiele bardziej awansowany niż poprzednio. Jego premiera odbędzie się jeszcze w tym roku.

MasterZOMBIE

Legendarna firma Mastertronic żyje i ma się dobrze! Ba, pod koniec tego roku wdrożą do sprzedaży nowy tytuł. W tym tygodniu wydawnictwo Mastertronic ogłosiło, że zamierza wydać grę z serii 'ZOMBIE' autorstwa Andy'ego Payne'a i Paula Pattersona przed wyprawą do Ameryki. Wspomniany panowie w ciągu kilku lat zarobili tysiąc tysięcy dolarów na grze SPELLBOUND czy ONE MAN AND HIS DROID. Po nowym tytule z serii.

Lula 3D

PC



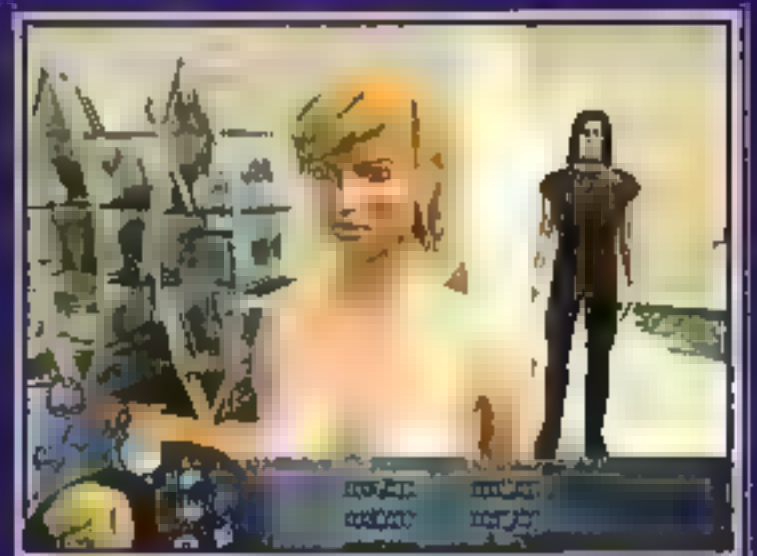
Lula, bohaterka WET, THE SEXY EMPIRE, powraca w glorii chwały. Tym razem ponętna blondyna wystąpi w kaszyczej zreczności. W grze 3D podszyciej zwirowanym humorem i lekką dawką erotyki. Akcja programu rozpoczyna się na planie najnowszego filmu Luli, skąd znikną kilka urodziwych, rozkochanych gwiazdeczek. Ponieważ kręcący się za kamerą mężczyźni, kręcąc nosami, odmawiają współpracy (widać wolą kręcić pomocy), główna bohaterka sama wyrusza na ratunek swym przyjacielom. Trop wiedzie przez megalicane Stany Zjednoczone... Gra wygląda naprawdę ładnie, ma ciekawy scenariusz i oryginalne rozwiązania. Jeśli grywalność nie zawiedzie, będzie hitem na rynku pierwszej części TOMB RAIDER.

The Singles

PC

Choć akcja THE PARTNERS rozgrywała się w kancelarii prawniczej, to jednak gra nie była aż tak atrakcyjna jak jej pierwowzór – THE SIMS. Być może THE SINGLES uda się trudna sztuka zdetronizowania mistrza? Gracz będzie mógł pokierować dwoma spośród 16 dostępnych postaci – chłopcem i dziewczynką. Obydwójka znają się od niedawna i postanawiają wspólnie wynająć mieszkanie studenckie w jednym z dużych miast europejskich. Mobilują je, a następnie zaczynają robić karierę, a przy okazji lepiej się poznawają. Chodzą więc do pracy i na dyskoteki, robią sobie wspólne śniadanka,

dużo rozmawiają... Celem zabawy jest stworzenie relacji pomiędzy postaciami w jednym z pięciu różnych aspektów. Jakich? Ano romans, przyjaźń, seks, rozrywka i kłopoty. Brzmi nieźle!



Guild Wars

PC

Najnowszą grę sieciową firmy ArenaNet osadzone w klasycznym świecie fantasy, w którym co piąty obywatel jest filiputem z polezną brodą, ciężkim toporkiem na ramieniu, wielu młodych ma zdeformowane uszy, zaś starcy noszą idiotyczne czapki w kształcie lejki z ponaszywanych gwiazdkami. Wypuszczeni na pola i lasy gracze zakładają gildie, a więc grupki ludzi, którzy coś się współpracują

ze sobą (i z innymi gildiami) w trakcie wykonywania zadań. Zaskakuje obecność aż 300 skilli oraz fakt, iż daną umiejętność nabywa się tylko raz. Jeśli ktoś się na jacy kobwierać skrzynki, to już je umie otwierać, nie musi spędzać całego dnia na otwieraniu, zamykaniu jednej głupiej skrzynki tylko po to, by awansować na wyższy poziom. Największą zaletą GUILD WARS ma być – uwaga, fan ULTIMA ONLINE – brak comiesięcznych opłat za zabawę w Sieci! Gracz zapłaci za pudełko z grą, za instalację ją, a później będzie hulal, ile dusza zapragnie!



TOP-13 LISTA

1	GTA Vice City PC, PS2	8	Neverwinter Nights PC
2	Diablo 2 PC	9	Morrowind PC, Xbox
3	Warcraft III PC	10	SW: Jedi Knight II PC, Xbox, GCN
4	Grand Theft Auto III PC, PS2	11	Medal Of Honor:.... PC
5	The Sims PC, PS2	12	Age of Mythology PC
6	Gothic 2 PC	13	Colin McRae Rally 3 PC, PS2
7	Mafia PC, PS2		

Terminator 3: War of the Machines PC

Rasię z firmy Atari postanowili zagnać zwalczające się obozy konsolowców i pecetowców do dwóch oddzielnych zakładów opieki psychiatrycznej. Ci pierwsi dostaną się do RISE OF THE MACHINES, ci drudzy zagospodzą w progach WAR OF THE MACHINES. Spodziewajmy się kolejnej słabej produkcji wykorzystującej kosztowną licencję filmową mówimy głośno: Nie „Wo na maszyn” będzie efektywną strzelaniną FPS z rozbudowanym trybem multiplayer 32 graczy podzielonych na ekipy Skynetu i Tech Coma stoczą dramatyczny bój z użyciem ciężkich karabinów maszynowych, laserów i miotaczy płomieni. Każda z jednostek będzie miała nieco inne zadania i walety. Przykładowo endoszkieletowy T-900 nie umie się naprawić (apteczki więc mu nie po-



moga), za to potrafi w błyskawiczny sposób odnaleźć nawet najlepiej ukrytego przeciwnika. W trybie single player gracz wcieli się w posłańca filmowego terminatora (Arnold nagrał dialogi do gry) który wyruszy na wojnę z ludźmi. Mniej więcej w połowie zabawy zostanie schwytany przez powstańców, przeprogramowany. Od tej pory jego największym wrogiem staną się maszyny..

Ford Racing Evolution PC, PS2, Xbox

Ford coraz skuteczniej podbija świat wirtualnej rozrywki. Po zdomowaniu gry COLIN MCRAE RALLY 3 tym razem przypuścił atak na firmę RazorWorks, twórców przyzwoitego TOTAL IMMERSION RACING. Efektem szturmu będzie dynamiczna zręcznościówka FORD RACING EVOLUTION, która już na jesień pojawi się w sklepach. Gra przyniesie aż 32 modele samochodów marki Ford, w tym Thunderbirda z 1955



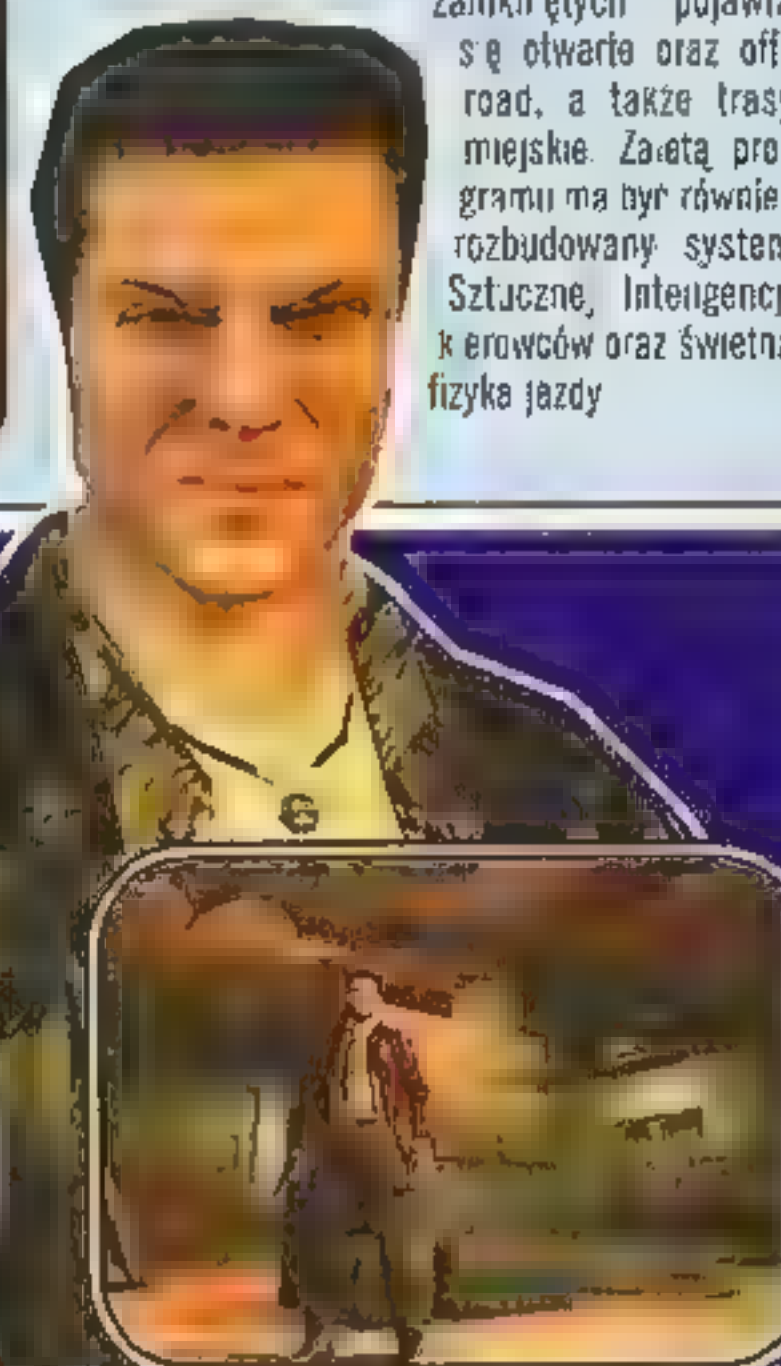
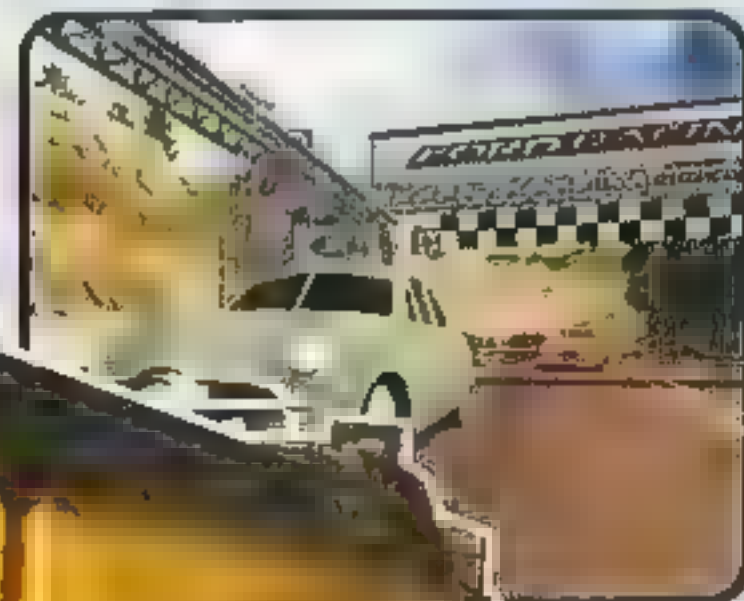
2000 roku, kilka modeli Mustanga (m.in. Mach II i GT Concept Car), a także Focusa w wersji Rally, Forda GT i F-150 na rok 2004. Obok torów zamkniętych pojawią się otwarte oraz off-road, a także trasy miejskie. Zaletą programu ma być również rozbudowany system Sztucznej Inteligencji kierowców oraz świetna fizyka jazdy

Max Payne 2: The Fall of Max Payne PC

Detektyw Max Payne wróci nie tylko do świata gier, ale i na komendę. Wkrótce jego partner zginie w tajemniczych okolicznościach. Prowadzący sprawę policjanci dojdą do wniosku, iż winnym jest Maksie. Wtedy też zacznie się astra jazda... Bohater musi ukrywać się przed policją, pomścić śmierć przyjaciela, a przy okazji znaleźć dowody potwierdzające swą niewinność. Powinien też zadbać o kobietę, w której się zakochał. MAX PAYNE 2 będzie widowiskową grą akcji z widokiem TPP i niezwykłym trybem bullet-time (znacząco ulepszenym). Max wykorzysta też kilkanaście rodzajów broni i stoczyć wiele poj-



dyneków w stylu kung-fu. Oczaruje też graczy perfekcyjną mimiką twarzy i tak kociąc ruchami. Bohaterowie ENTER THE MATRIX się zatamia. A wiesz, czym grozi zatamianie nerwów u Neo?



PRZEBÓJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 018 Hitman 2 - PC, PS2, Xbox | 028 NFS: Hot... 2 - PC, PS2, Xbox, GCN |
| 035 Baldur's Gate 2 - PC | 038 Operation Flashpoint - PC |
| 033 Black & White - PC | 024 Postal 2 - PC |
| 032 Battlefield 1942 - PC | 047 Devastation - PC NEW |
| 037 Command & Conquer: Generals - PC | 006 Return To Castle... - PC, Xbox |
| 019 Disciples 2 - PC | 013 Spider-Man... - PC, PS2, GCN, Xbox |
| 021 Dungeon Siege - PC | 022 Splinter Cell - PC, PS2, Xbox |
| 027 FIFA 2003 - PC, PS2, PSOne, Xbox | 048 Helikopter w Ogniu - PC NEW |
| 045 Ghost Master - PC NEW | 049 Enter the Matrix - PC, PS2, Xbox NEW |
| 004 Heroes Of Might And Magic IV - PC | 050 Chrome - PC NEW |
| 029 Icewind Dale II - PC | 039 The Thing - PC |
| 011 IGI 2: Covert Strike - PC | 052 Worms 2 - PC, PSX NEW |
| 046 Tomb Raider: AOD - PC, PS2 | 009 Tony Hawk's 3 - PC, PS2, GCN, Xbox |
| 005 Max Payne - PC, PS2, PSOne, Xbox | 051 Post Mortem - PC NEW |
| 031 Medieval: Total War - PC | 036 Unreal Tournament 2003 - PC |

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród, nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

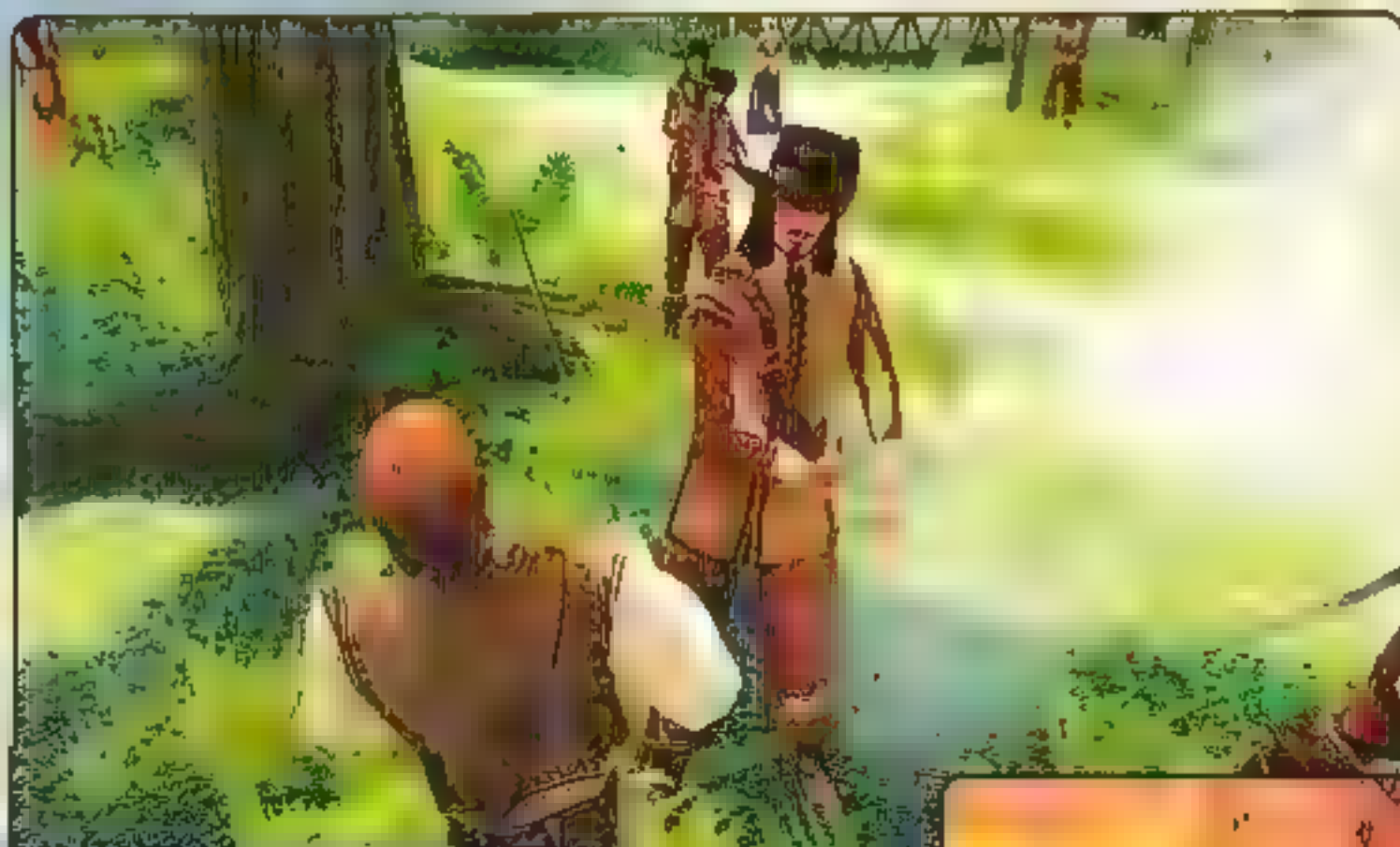
Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRC1.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysłać własne propozycje - wyślij wiadomość o treści LRC1.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS - bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

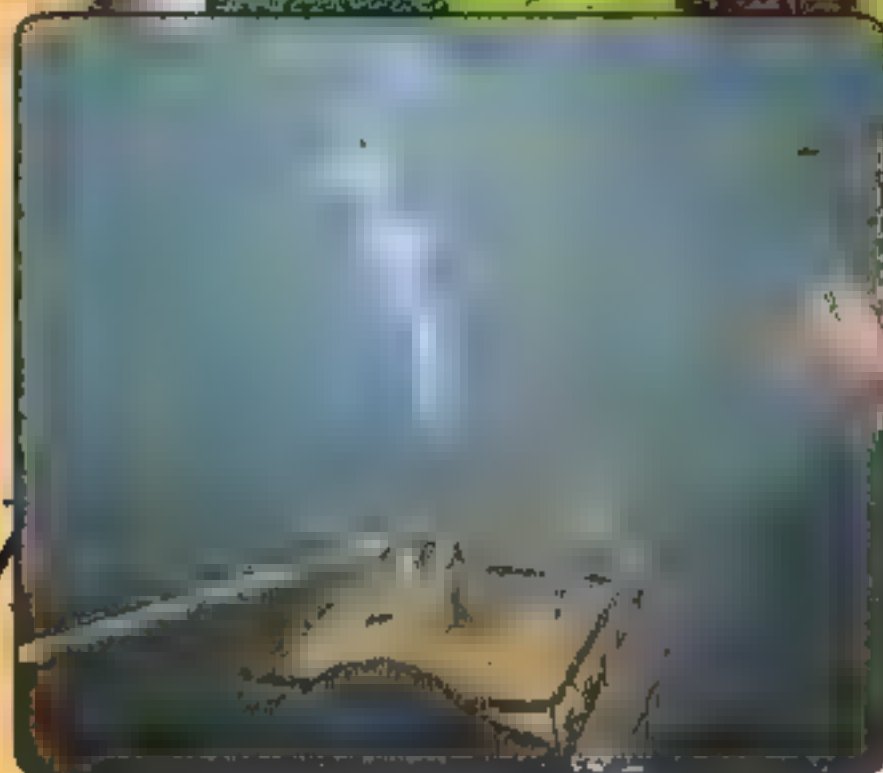
CDPROJEKT



PIRACI Z KARAIBÓW



Wiatr w żaglach i wróg na czubku miecza – oto czego trzeba piratowi!



Pirates of the Caribbean

RPG / akcja / symulator

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 800 MHz,
128 MB RAM, 1.5 GB HDD

Gra na platformy: PC, Xbox
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Bethesda / CD Projekt
<http://pirates.bethsoft.com>

Prześliczna grafika,
świetna muzyka, reży-
sja, nie grywalność

Niedociągająca interfe-
js, utrudniona w zapisie
stanu gry



Wielki przewyższenie
się do drobnych bu-
gów. PotC okazał się
wspaniałą grą. Nie to
czekaliśmy od wielu
miesięcy!

6-T

o miał być leniwy, nudny dzień, taki jak wiele innych. Kapitan Nathaniel Hawk zawiązał właśnie do angielskiego portu Oxbay z ładunkiem towarów na pokładzie. Gdy gramolił się z hamaka, do kajuty wszedł pierwszy oficer by przypomnieć mu, co należy w mieście załatwić. Z pękającą od przepicia głową Nathaniel udał się na ląd i po godzinie czy dwóch z pełną sakiewką gotów był ruszyć z powrotem w morze. Wchodził właśnie na pokład statku gdy jego uwagę przykuł żagiel wyłaniający się zza cypla. Nathaniel zmrużył oczy, wpatrując się z uwagą we flagę powiewającą na maszcie nadpływającego okrętu. Tak bez wątplenia była to flaga... francuska! Wielki okręt in dwy wynurzył się już prawie cały za nim zaś płynęły trzy mniejsze, choć i tak ogromne w porównaniu z kłupkami łupinkami stojącymi w porcie. Nathaniel widział, jak na pokładach widać się marynarze. Z przerażeniem zauważył, że luki działowe otwierają się i wiedział już, dlaczego biegnie najszybciej, jak może w kierunku swego lęge-

ra „Victory”, krzycząc le sil w płucach by stawiać no żagle. Zdażył w ostatniej sekundzie – gdy Hawk wypływał z portu, pierwsza salwa z 60 dział francuskiego liniowca zdmuchnęła basztę fortu Oxbay razem z gorączkowo biegającymi po jej białkach ludziami w czerwonych mundurach. Chwilę później miasto płonęło już na całego...

Tak oto rozpoczyna się druga część pirackiej epopei firmy Bethesda. Dlaczego druga? Ano dlatego, że gra miała nosić tytuł SEA DOGS 2 zaś na PIRATÓW Z KARAIBÓW przemianowana została całkiem niedawno, w związku z pojawieniem się w kinach filmu pod tym samym tytułem.

Założenia gry pozostały w zasadzie bez zmian. Podobnie jak w SEA DOGS rozpoczynasz zabawę, posiadając mamy statek i początkującego kapitana. Podstawową zaletą programu

jest ogromna swoboda działania którą pozostawiono graczowi. Możesz zostać kłupcem i dorabiać się majątku na handlu towarami, możesz wstąpić do służby jednego z mocarstw kolonialnych (oprócz Anglii, Francji i Hiszpanii, w PotC pojawia się Portugalia oraz Holandia) i wykonywać misje dla gubernatorów poszczególnych wysp. Wreszcie, jeśli masz bardzo wojowniczy charakter możesz wciągnąć na maszt czarną banderę i łać równo wszystkich wokół.

Skupmy się jednak na rzeczy najważniejszej, czyli zmianach, jakie zaszły w stosunku do pierwszej części gry. Najbardziej, rzuca się w oczy nowy, rewelacyjny engine graficzny. Panie i panowie, grafika w tej grze urywa łeb! Widoczki, które przyjdzie ci oglądać, zapamiętasz na wiele miesięcy, to



Redmond

jest pewne. Wspaniałe zachody słońca, sztormy na pełnym morzu, okręt rozhuślany do granic możliwości, wioski i miasteczka zaprojektowane z niezwykłą pieczołowitością – a wszystko kolorowe, po prostu śliczne.

Duży nacisk położono na przygody na lądzie – na każdej wyspie, oprócz portu (i miasteczka) oraz fortu, znajduje się teraz kilka dodatkowych lokacji, po których możesz się powłóczyć. Czasami potrzebne jest to, by wykonać jakąś misję, czasami zwiedzasz okolicę w poszukiwaniu przedmiotów. Pojawiały się też dungeony, w których można potrenować sztukę walki z licznymi stwarami (są np. zombie piraci – jaklon w stronę filmu), jak również znaleźć cenny ekwipunek. Zmienił się system walki – teraz odbywa się ona wprost w świecie gry, a nie na specjalnym ekranie, tak jak w SEA DOGS. Sterowanie i dostępne ciosy nie imponują może, lecz wystarczają. Sporą frajdę sprawia natomiast możliwość używania w czasie walki pistoletu z którego daje się strzelić komuś w łeb tak na dzień dobry.

Nowością jest też system szybkiego przemieszczania się pomiędzy lokacjami w mieście – żeby przejść ze sklepu do stoczni nie musisz już dreptać po ulicach, wystarczy kliknąć na ikonę sklepu w lewym dolnym rogu. Bardzo wygodne i rozsądne rozwiązanie, które docenisz przede wszystkim wtedy, gdy przyjdzie ci dużo handlować.

System charakterystyk opisujących bohatera zmienił się tylko nieznacznie – oprócz liczbowo określonych cech występujących w pierwszej części, dodano około 30 umiejętności (specjalizacji, jak kto woli). Przy każdym przejściu na wyższy poziom doświadczenia otrzymujesz jeden punkt, który możesz przeznaczyć na umiejętność. Nie od razu masz dostęp do wszystkich – jest to swojego rodzaju drabinka, w której – żeby np. zostać mistrzem

strzelania z dział – musisz wykupić wcześniej dwa niższe stopnie tej umiejętności. Dzięki umiejętnościom specjalnym będziesz mógł szybciej pływać, lepiej walczyć, celniej strzelać itp.

Archipelag, gdzie toczą się przygody Hawka, jest znacznie mniejszy niż ten z SEA DOGS, same wyspy są natomiast dużo bardziej rozbudowane. Coś za coś można powiedzieć, mniej jednak nie spодobało się to za bardzo. Duży obszar poczucia swobody to przecież podstawa w tego typu grze. Zmienił się również sposób, w jaki żeglujesz po mapie – teraz jest to zrobione w zoomowalnym pseudo-3D, a na raz widzisz tylko mały wycinek archipelagu. Plus graficzny z mapą całosci można ściągnąć ze strony internetowej gry.

Walka na morzu pozostała w zasadzie bez zmian. Podobnie jak w SEA DOGS, do dyspozycji masz cztery rodzaje pocisków armatnich. Nowością jest wprowadzenie dwóch trybów pływania – arcade i normal. W trybie arcade (domyślnym) statek pływa szybciej, łatwiej, się nim steruje, zaś w trybie normal twój zagłowiec zachowuje się dokładnie tak, jak powinien (np. pod wiatr nie póplynie).

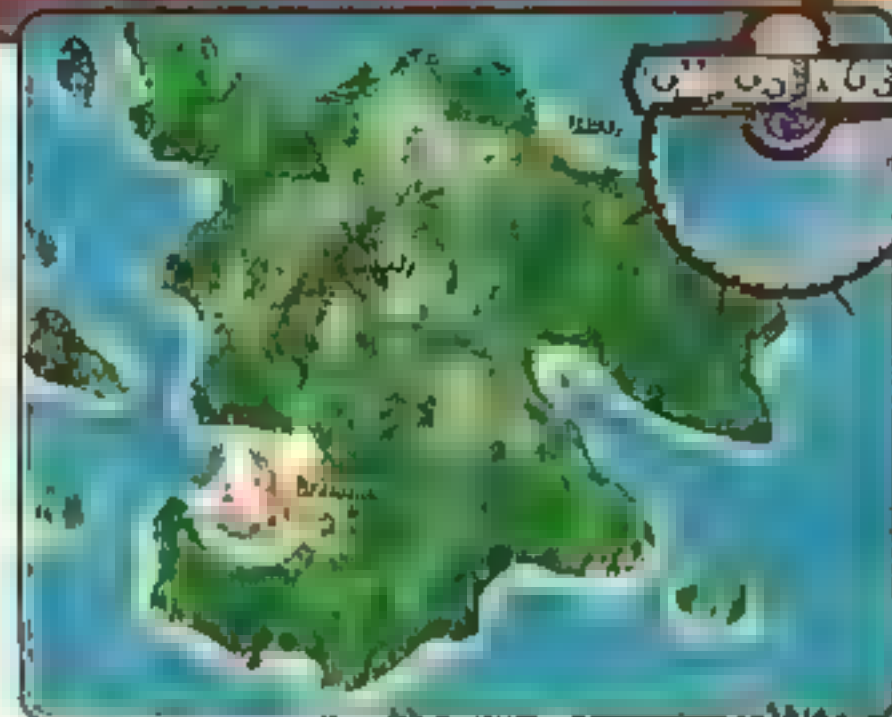
Jak to zwykle bywa, gra nie uszeregowała paru wad. Zastrzeżenia mam przede wszystkim do interfejsu – jest nie do końca konfigurowalny, zaś dedykowane klawisze są rozrzucone po całej klawiaturze i minie trochę czasu, zanim się do nich przyzwyczaisz. Drażni brak standardowego sterowania postacią WASD (dla niewtajemniczonych: chodzi o klawisze W, S, A, D na klawiaturze, którym przypisano poruszanie się w przód, tył, strzały na boki), tym bardziej że w PotC możesz włączyć widok FPP No, a jak tu grać w FPP bez straleń? Nie przekonał mnie również interfejs kupno/sprzedaż w sklepie. Zamiast mieszczącej się na jednym ekranie tabeli z towarami łatwiej do ograniczenia wzrokiem, w PotC ikony towarów ułożone są na poziomym pasku, który trze-

ba przewijać, aby dostać się do poszukiwanej pozycji. Zabawę utrudnia również fakt, że na pierwszy rzut oka nie widać, jakie towary masz na pokładzie i ile jest ton każdego z nich. Rozwiązania te są rzułające, szczególnie gdy pamiętasz dużo lepszy system z SEA DOGS.

W Sieci pojawiły się uwagi, że gra jest zbyt krótką. Może i rzeczywiście główna historia fabularna zbyt długo nie trwa (podobnie zresztą było w części pierwszej), lecz misje i walki dodatkowe w zupełności ten brak nadrabiają. Poza tym zawsze możesz pływać realizując własne (głównie łupieżcze) cele.

Pomijając te kilka niedociągnięć, które drażnią, lecz raczej nie zniechęcają do gry, PIRATES OF THE CARIBBEAN bez dwóch zdań są rewelacyjnym programem, z zapierającą dech w piersiach grafiką, interesującym klimatem, ciekawą fabułą i (o czym zapominałem wcześniej, powiedzieć) świetną oprawą muzyczną. To obowiązkowa pozycja dla wszystkich osób mających sentyment do zagłowiec, czarne bandery i basenu Morza Karaibskiego. W chwili obecnej to najlepsza i najbardziej rozbudowana gra pozwalająca poczuć dreszczki emocji związanych z walką na morzu, abordażami i szukaniem skarbów.

*** Plotr „Frogger” Moskal



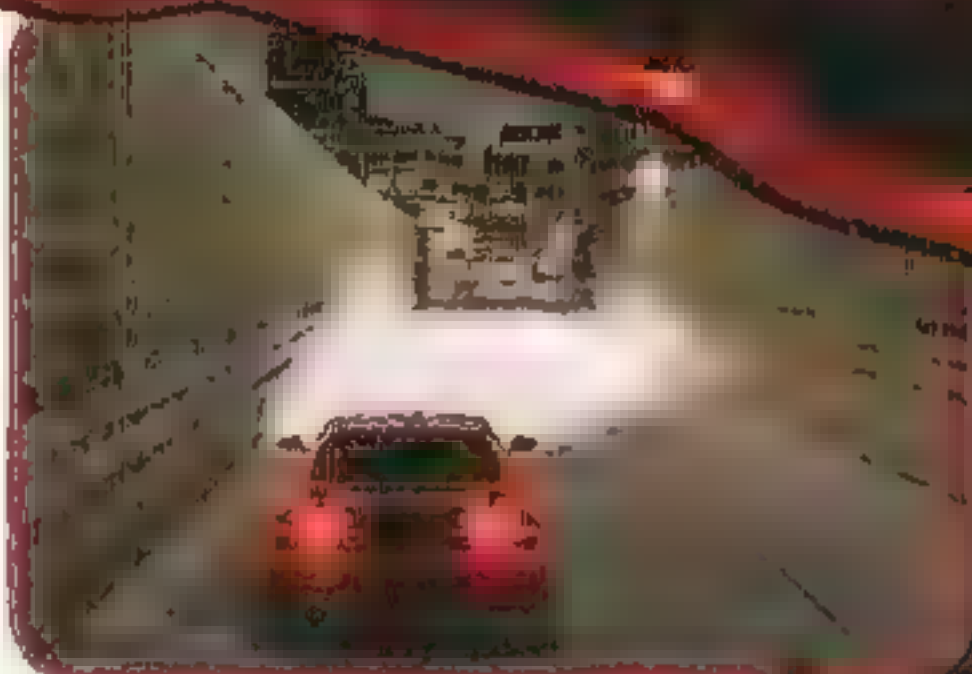
Północ to godzina duchów. Od niedawna to również godzina maniackalnych streetracerów. Tylko nie próbuj robić tego na ulicach swego miasta!

湾岸 MIDNIGHT CLUB II



Większość moich znajomych – posiadaczy prawa jazdy i własnych aut – uwielbia nocną jazdę po ulicach dużych miast. Są i tacy, którzy cierpią na dziwną przypadłość charakteryzującą się chwilową amnezją: nocą jeżdżą do domu, okrężną drogą. Nie ukrywam, że i ja lubię klimat czterech kół, świateł i radia samochodowego... No, byłoby pięknie, gdyby nie zagrożenie ze strony panów w niebieskich mundurach :-)

Co węc robić, gdy odczuwa się głód prędkości, a w budżecie rodzinnym nie ma funduszy na mandaty? Najlepiej w zaciszu własnego domostwa włączyć grę firmy Rockstar Studios zatytułowaną MIDNIGHT CLUB 2. Warto zauwa-



Midnight Club 2

Wyciągi z rzeczywistości

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 600 MHz
128 MB RAM 1 GB HD

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Rockstar / Cenaga

www.rockstargames.com/midnightclub2

Wartka akcja: bogate treści, ciekawy tryb multiplayer

Wysokie schematyczne zachowanie przeciwników: leniwa postać



żyć, że jest to właściwie ta sama kompania z San Diego w USA, która swego czasu „popętniła” MIDTOWN MADNESS, jeden z najlepszych programów z gatunku wyścigów miejskich. Różniła go jedynie na tym, iż nazwa firmy za czasów MIDTOWN MADNESS brzmiała: Ange Studios.

W MIDNIGHT CLUB 2 otwierają się przed tobą drzwi do kariery streetracer’a. Codziennie, gdy zmrok zapada, wyruszasz na ulice wielkich metropolii w poszukiwaniu śmiałków, którzy odważą się konkurować z tobą o miano najlepszego kierowcy w mieście. Wybierając opcję kariery (gwiazdą programu i osobiście mój ulubiony tryb zabawy) rozpoczynasz nocne pojedynki jako żółtodziób, który dopiero zaczyna wyrabiać sobie nazwisko wśród entuzjastów nielegalnych wyścigów. Pierwsze miasto, które nawiedzisz, to Los Angeles. Później przenosisz się do Paryża, a twoją karierę uwieńczą sukcesy w Tokio.

Rozgrywka łączy się wedle utartego schematu: poszukujesz przeciwnika, a dopadłszy go, natychmiast dajesz mu światłami znak gotowości do pojedynku. Nie od razu jednak napotkany kierowca wyraża zgodę na wspólny wyścig – w pierw-



staniesz przetestowany pod kątem umiejętności rajdowych. Jeśli dasz radę utrzymać się „na ogonie” rywala rozpoczyna się właściwy wyścig, z reguły z udziałem czterech/pięciu przeciwników (choć czasem zdarzają się też pojedynki „jeden na jeden”, ucieczki przed drogówką lub wyścig z czasem).

Celem każdego wyścigu jest jak najszybsze pokonanie wyznaczonej trasy, przy czym po drodze musisz zaliczyć wszystkie „checkpony”. Co ciekawe, nie zawsze kolejność jest z góry ustalona i ściśle przestrzegana. Mnie przy tej okazji przydarzyła się ciekawa historia. Gdy pierwszy raz (zupełnie jeszcze tego nieświadomy) pojawiłem się na trasie typu „downowego”, dosłownie oniemiałem, gdy nagle każdy z trzech rywali na jednym ze skrzyżowań pojechał w inną stronę. Tak mnie to wybiło z rytmu, że na moment zgubiłem i huknąłem z całym impetem w słup uliczny.

Jak już wcześniej wspominałem, MIDNIGHT CLUB 2 jest grą typowo zręcznościową, gdzie wartka akcja zdecydowanie przekładana jest nad realizm. Niech cię nie dziwi zatem, że podejście do modułu uszkodzeń jest tutaj co najmniej liberalne. Am razu nie zdarzyło mi się żeby mój pojazd odmówił posłuszeństwa i grzecznie poprosił o przejście w żelomowany stan spoczynku. Nie doprowadziłem swego auta do kompletnej ruiny nawet wtedy, gdy na skos przebiełem się przez stację benzynową roztrzaskując dystrybutor paliwa, który momentalnie wybuchł. Pobieżliwe potraktowanie praw fizyki i mechaniki widać także przy okazji podniebnych lotów, gdy twój samochód wybija się z mostów lub innych platform: może fruwać swobodnie przez kilka sekund, po czym bez specjalnego uszczerbku mknie dalej ku innej mety. Jedyną kwestią, o której musisz wtedy pamiętać, to balans środka ciężkości.

Przy tej okazji warto wspomnieć o bardzo ważnym aspekcie MIDNIGHT CLUB 2 – a mianowicie o stopniowym rozwoju możliwości gracza. Jak to zazwyczaj bywa przy okazji gier wyścigowych, na starcie dysponujesz jednym pojazdem pozbawionym jakiegokolwiek tuningu, po czym mozolnie odblokowujesz pozostałe samochody oraz odkrywasz dodatkowe sztuczki. Jeśli chodzi o samochody, to w przeciwieństwie do MIDTOWN MADNESS, nie ma tu żadnych fikcyjnych pojazdów

typu: drabiniasty wóz strażacki lub autobus „double-decker”. W MIDNIGHT CLUB 2 bawić się będziesz wyłącznie szybkimi sportowymi cackami o wzrastającej stopniowo mocy. Swoją drogą wygląd tych samochodów mógłby zostać poprawiony – i nie chodzi tu bynajmniej jedynie o liczbę wielokątów, lecz także o niewielką różnorodność pojazdów.

Z drugiej strony miło, że możesz sobie pojeździć motocyklami. Są one szybsze i bardziej zwinne od samochodów, ale za to bardziej podatne na kolizje. Tempo zwiększania liczby przydatnych bajerów również zadowala, a funkcja „slipstream turbo” to już sama radość. Dzięki niej możesz ukryć się w cieniu przeciwnika, naładować zbiornik z podtlenkiem azotu i niczym pocisk przebieć się o kółka mieś do przodu. Warto też wspomnieć, że trasy posiadają mnóstwo skrótów i zaułków dzięki którym ukończyć je można na wiele sposobów.

Inteligencja przeciwników stoi na przyzwoitym poziomie, choć komputerowi rywale czasem zachowują się nieco schematycznie. Najdziwniejsze jest to, że bardziej niż na zwycięstwo w wyścigu zależy im na przeszkadzaniu tobie w jeździe. Trzeba przy tym uczciwie przyznać, że rywale potrafią się w tej roli nieźle odnaleźć, choćby powodując na drodze karambole blokujące łobie przejazd. Na marginesie odniosłem jednak wrażenie, że kierowcy CPU mają większe poszanowanie dla życia

ludzkiego i rzadziej mordują przechodniów (co mnie z kolei przytrafiło się nagle – GTA się kłania!).

Przesadna rozróża kończy się interwencją policji. Mając żywo w pamięci wielokrotne aresztowania podczas gry w NFS: HOT PURSUIT 2, spodziewałem się tu podobnych reakcji ze strony gliniarzy. W MIDNIGHT CLUB 2 ich ingerencja sprowadza się jednak do uprzykrzania jazdy, obijania twojego samochodu, ewentualnie stawiania nieudolnych blokad (biedna policja wielkich metropolii nawet kolczatkami nie dysponuje). W kwestii fizyki jazdy i wrażeń z trasy większość zastrzeżeń nie mam, oczywiście pamiętając, że bawię się w grę zręcznościową, a nie symulator. Nałomiasł wygląd miast to już prawdziwy majstersztyk. Szczegółowości i klimatu grafiki słowami opisać się nie da, nawet jeśli nadmiem, że program obsługuje rozdziel-

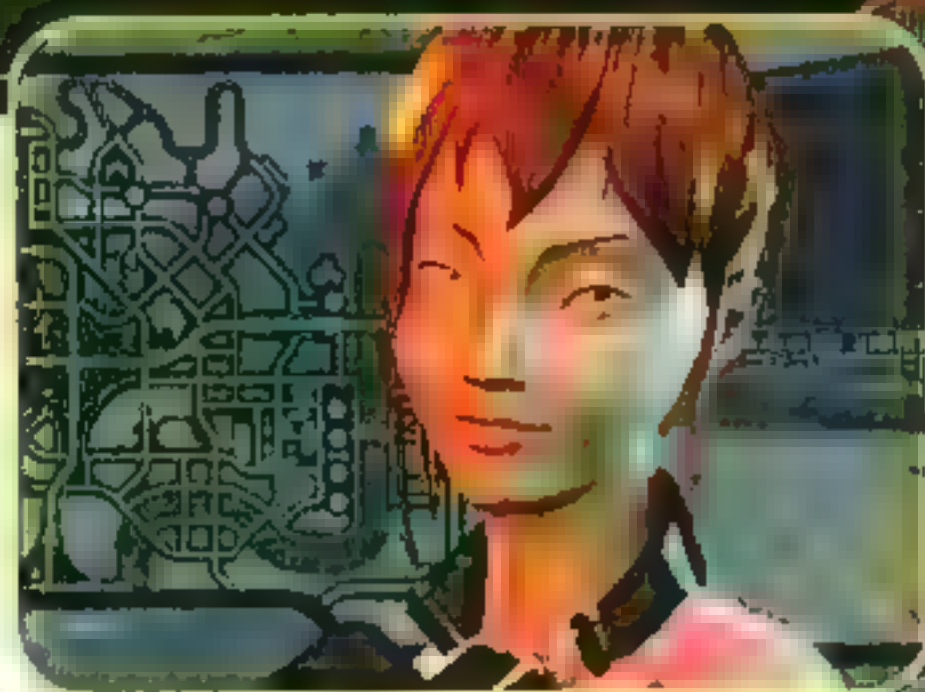
czość do 1600 x 1200 pikseli, oraz że dodano efekty pogodowe, takie jak deszcz czy mgła. Aż załza serce ścisła, że trasy widzimy jedynie nocą, ale w końcu to klub „midnight”, a nie „midday”.

Poza kamerą są jeszcze opcje swobodnej jazdy po mieście i pojedynczego wyścigu. Możesz też w zależności od uznania tworzyć własne

trasy dzięki edytorowi map. Masz nadto sposobność gry w Internecie lub przez sieć lokalną (ośmiu graczy równocześnie). Multiplayer posiada jeszcze własną opcję „battle mode”.

Nie jestem pewien, czy zdołałem wyliczyć wszystkie zalety MIDNIGHT CLUB 2, ale wiem jedno – nie mogę się doczekać powrotu do gry. Zostało jeszcze kilku przeciwników do pokonania, a więc zjeżdżam. Do zobaczenia w Paryżu, L.A. lub Tokio

*** Bartosz Lewandowski



The Elder Scrolls III BLOODMOON

**Bethesda po raz kolejny udowadnia,
że w dziedzinie gier fabularnych
nie ma sobie równych**



Sporo już czasu upłynęło od chwili, kiedy ostatni raz przemierzałem bezdroża Vvardenell. Zdawało mi się, że trenowany, hodowany przez długie miesiące bohater na dobre poszedł w odstawkę. W końcu, byłem przekonany, że ukradłem już każdy możliwy skarb, zabiłem każdego demona i zajrzałem do każdej jaskini, każdego grobowca, każdej dziury w ziemi... Mówiąc krótko, MORROWIND powędrował na półkę, a ja doszedłem do wniosku, że mogę z czystym sumieniem zabrać się za inne niezwykle ważne rzeczy – jak chociażby kolejne starcie z FALLOUT 2, zainspirowane powtórzonym w TV „Mad Maxem”.

A jednak w FALLOUTA nie pogrążę. MORROWIND powrócił na biurko, a ja musiałem odnaleźć save, z moim wytrenowanym bohaterem i... na nowo oddać się przygodzie. To, co przynosi nakładka, nie jest przeznaczone dla żółtodziobów – w za-

sadzie można powiedzieć, że do dodatku powinni zabierać się gracze na co najmniej dwudziestym poziomie. Oczywiście nikt nie zabroni podjąć najtrudniejszych wyzwań od razu, po stworzeniu postaci, ale na dłuższą metę nie ma to sensu. Droga od bohatera do trupa na odludziu bywa zadziwiająco krótka.

Jedną z najważniejszych nowości, jakie znalazły się w BLOODMOON, jest nowa wyspa położona na północy, zachód od głównego kontynentu. Nie powinien mieć problemu z jej odnalezieniem. W przeciwieństwie do reszty krainy, zdominowanej przez Mroczne Elfy, na wyspie napotkasz przede wszystkim jasnoskórych Nordów – to w końcu, ich ojczyzna. Ogładane przez tyle miesięcy stępy i pustynie ustępują w BLOODMOON miejsca łąkom, śniegu, gradobiciom, zamietom i lawinom. Pośród gęstych borów porożrzucane są niewiele wiejskie osiedla i bywa, że przez długie godziny nie spotkasz nikogo na swojej drodze. Wichry smagają zmarznięte drzewa i widać pośród kamiennych kręgów, na które na pewno natkniesz się podczas swoich wędrówek.

Trzeba przyznać, że ta zmiana klimatu udało się autorom programu. Jeśli chcesz, możesz – tak jak dotychczas – rozwijać swoją postać w dobie znanym środowisku, nie interesując się zbyt nowymi lokacjami na północy. Ale w każdej chwili możesz przenieść się na zupełnie inne tereny. Pamiętaj, że BLOODMOON zamieszkuje zupełnie inne zwierzęta i potwory, aniżeli te, które spotykałeś do tej pory. Nie ma sensu wymieniać tutaj każdej istoty z osobna, ponieważ i tak wszystkie spotkasz na swojej drodze. Powiem więc tylko, że północne bestie stanowią z reguły lwardych przeciwników, nawet jeżeli stoczyłeś już wiele potyczek i dysponujesz znaczącym ekwipunkiem. Nie wierzysz? Rozumiem, że roznieśienie na strzępy samotnego wikinga nie jest dla ciebie większym wyzwaniem. Ale kiedy już pojawi się cała wataha, sprawy nieco się komplikują, prawda? Abo gdy natkniesz się na bardzo szybkiego drajga? Abo gdy

opadną cię drzewiaste istoty, które trzeba zabić trzykrotnie, aby naprawdę wyzwoleń ducha? Okazji do nagłej, brutalnej śmierci jest w BLOODMOON bardzo wiele. Na pocieszenie mogę tylko powiedzieć, że będąc zmorą kontynentu latające jaszczurki nie zapuszczają się tak daleko na północ.

Ala, nie. Nie jest też tak, że stajesz naprzeciwko silniejszych monstrów i nie masz z tego tytułu żadnych bonusów. Jak każdy dodatek, BLOODMOON to także sporo nowych skarbów, zabójczych broni i rzadkich przedmiotów, za które otrzymasz u handlarzy mnóstwo pieniędzy. Wyspę przemierzać i badać możesz praktycznie bez ograniczeń – zawsze znajdzie się jakaś jaskinia, którą dotychczas nie widziałeś i którą dotychczas nie spłądrowałeś. Możesz też porwać się na którąś z licznych misji, które zostaną ci zlecone. Poza zadaniami związanymi z głównym nurtem fabuły wykonasz też kilka questów otrzymanych od postaci pobocznych, ale to przecież standard, ten schemat doskonale znasz z oryginału gry. Przynajmniej jedno zlecenie stanowi w zasadzie małą kampanię – co powiecie, należy oczywiście na plus. Tak czy inaczej, ani przez chwilę nie jesteś do niczego zmuszany – możesz eksplorować teren do wo-



The Elder Scrolls 3: Morrowind: Bloodmoon

RPG (wymagana wersja podstawowa)

Wymagania sprzętowe:

Procesor: 400 MHz, 128 MB
RAM: 32 MB, 1 GB HDD

Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Bethesda Softworks / CD Projekt

www.morrowind.com

Wersja podstawowa: 2002, 2003, 2004, 2005
Wersja podstawowa: 2002, 2003, 2004, 2005
Wersja podstawowa: 2002, 2003, 2004, 2005

Grafika
Dźwięk
Fajność

Jeśli chcesz mieć
maksymalną prę-
dkość, nie zapomnij
zainstalować na swoim
komputerze system
operacyjny Windows
XP.

1. Wydaje mi się, że w tym właśnie leży główna siła BLOODMOON – gra daje praktycznie nieograniczoną swobodę, jeśli chodzi o kolejność wykonywania zadań spacerowania po okolicy. Poprzedni dodatek, recenzowany niedawno TR BUNAL, oferował rozgrywkę zdecydowanie bardziej poukładaną, w której przez cały czas ktoś prowadził cię za rękę. Można zatem mówić teraz o swego rodzaju powrocie do korzeni MORROWIND.

Jeśli chcesz, to możesz tutaj zostać nawet wilkołakiem – twoja wola. W jednej z misji zostajesz pogryziony przez wilkołaka – masz dość niewiele czasu na zazycie odpowiednich medykamentów tudzież odpalenie właściwych zaklęć. I możesz ich po prostu nie aplikować – wtedy po jakichś dwóch nocach zostajesz wilkołakiem. A co ciekawe bycie wilkołakiem może być całkiem przyjemne. Trzeba jedynie pamiętać o kilku istotnych kwestiach, jak choćby o tym, że co noc musisz kogoś zabić, aby zaspokoić swojego wewnętrznego wilka. I nie byłoby to takie trudne, gdyby nie fakt, że gdy jesteś wilkołakiem, nie możesz używać żadnych przedmiotów ani magii i że nikt – ale to absolutnie nikt – nie może zobaczyć cię w trakcie metamorfozy. Gdyby tak się stało, każdy mieszkaniec gry – może nawet mieszkaniec po drugiej stronie świata – będzie próbował cię zabić. Jak wieść gminna niesie, podobna kara spotyka nieostrożnych złodziei. Choć jako wilkołak natkniesz się na wiele utrudnień poczujesz też ogromną przewagę – w końcu rozwinięte są bowiem twoje instynkty i umiejętności myślowe. Ogólnie rzecz biorąc, spróbowanie swoich sił w roli bastyi polecam jednak tym bardziej zaawansowanym graczom. Jona sprawa, że właśnie zażądanie weteranów MORROWIND i wcześniejszego DAGGERFALL Bethesda zdecydowała się na zaimplementowanie w BLOODMOON i kaniopu.

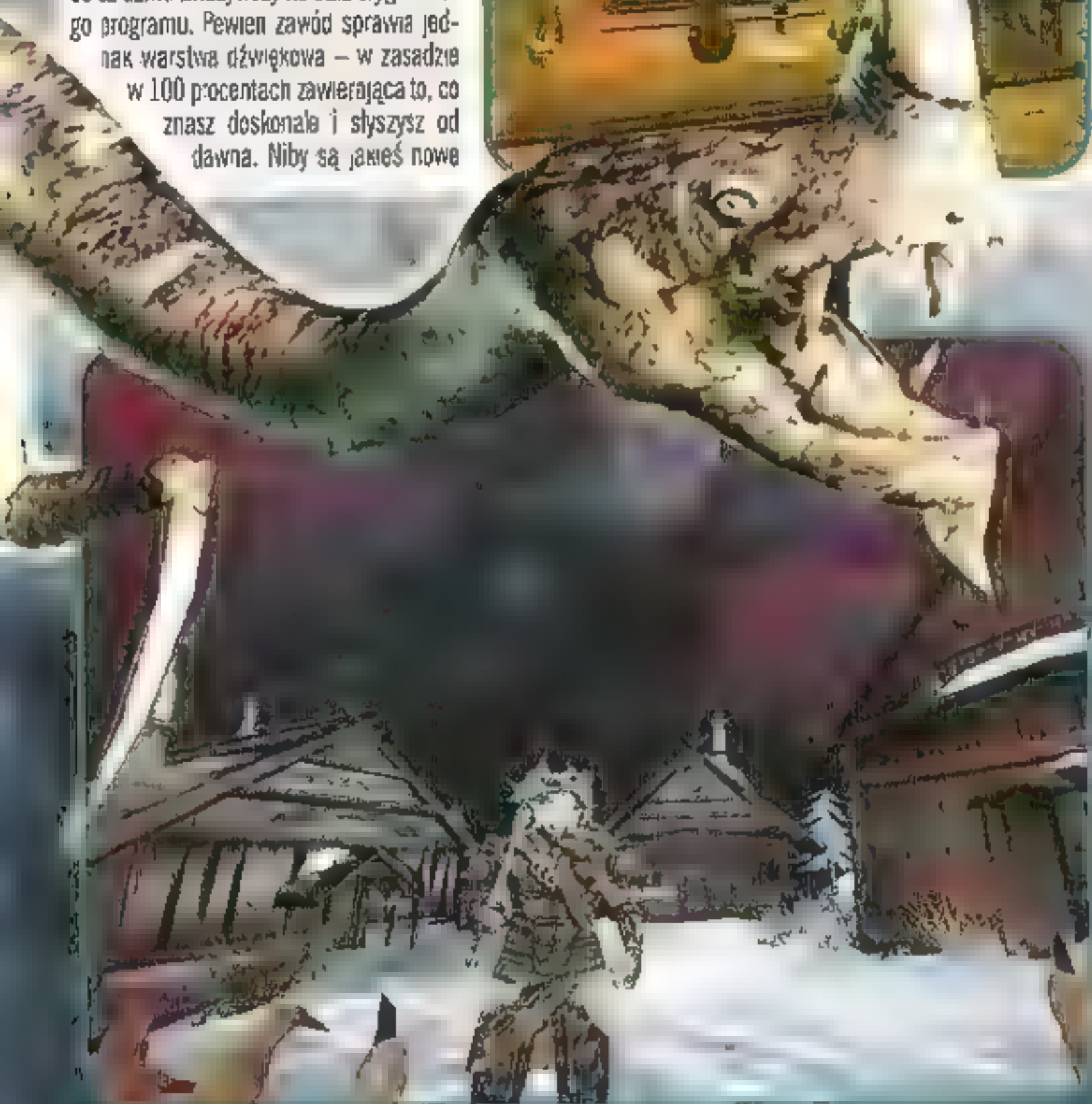
Jak już zostało powiedziane, w BLOODMOON możesz podziwiać wiele nowych tekstur. Powtórzę też, że wszystko dzieje się zimą, że są wilkołaki i nowe potwory do zabijania. Ludzie z Bethesda spisali się rzeczywiście na medal. BLOODMOON naprawdę sprawia wrażenie „świeżej” gry – co aż dziwi, zważywszy na staż oryginalnego programu. Pewien zawód sprawia jednak warstwa dźwiękowa – w zasadzie w 100 procentach zawierająca to, co znasz doskonale i słyszysz od dawna. Niby są jakieś nowe



sample, ale na tyle mało, że bardzo łatwo jest ich w ogóle nie usłyszeć, a co dopiero zapamiętać. Pojawia się za to trochę kosmetycznych poprawek – głównie w dziedzinie grafiki i SI. Ale też o ile nie grałeś jeszcze w TRIBUNAŁ, możesz zostać miło zaskoczony takimi usprawnieniami, jak chociażby lepiej poukładany dziennik przygód.

Czas na podsumowanie. Jeżeli oryginalny MORROWIND podobał ci się i chciałbyś na nowo poczuć zew przygody, musisz mieć ten dodatek. I to chyba nawet bardziej niż poprzedni, chociaż i w TRIBUNAŁ, znaleźć można co najmniej parę ciekawych rzeczy – co prowadzi z kolei do niezbyt odkrywczego wniosku, że tak naprawdę to powinien mieć oba rozszerzenia. Bo akurat to małe dzieło sztuki, że stajni Bethesda całkowicie na to zasługuje. Samolny gracz nie znajdzie obecnie ciekawszych przygód i równie bogatego świata. Podkreślam, że chodzi tu o samotnego gracza. ULTIMA: ONLINE to inna kategoria wagowa

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński



JUŻ W SPRZEDAŻY

PRZYGODA NA WIELE NOCY

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK DO GRY
NEVERWINTER NIGHTS: PONAD 20 GODZIN
ROZGRYWKI: DODATEK W DYSKUŚCIACH
DODATKOWO: DODATKOWA PŁYTA AUDIO CD



SHADOWS OF UNDRENTIDE
OFICJALNY DODATEK DO NEVERWINTER NIGHTS TO

- ponad 20 godzin zabawy w trybie dla jednego gracza
- pięć nowych profesji (teraz możesz grać m.in. jako zabójca lub tancerz cieni)
- nowe potwory, ponad 30 nowych cech i umiejętności, ponad 50 nowych czarów
- rozbudowany zestaw narzędzi Neverwinter Aurora, zawierający nowe elementy i tereny (pustynie, ruiny, obszary zaśniewone)
- ekskluzywna, polska wersja językowa zawierająca dodatkową płytę Audio CD ze ścieżką dźwiękową z gry

79⁰⁰

PODWOJNA EDYCJA NEVERWINTER NIGHTS!



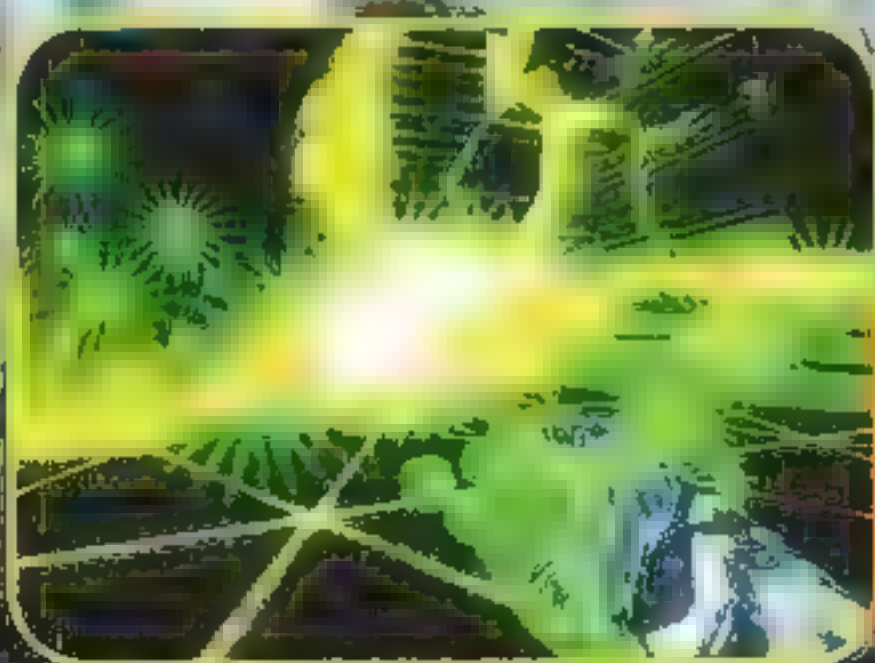
Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji Neverwinter Nights i Shadows of Undrentide, teraz możesz to zmienić! Kup Podwójną Edycję Neverwinter Nights (zawiera wersję podstawową Neverwinter Nights oraz dodatek Shadows of Undrentide) i zaoszczędzisz 30 złotych!

JUŻ W SPRZEDAŻY



*Jeśli tak ma wyglądać życie wewnątrz
cybernetycznego świata, to ja już dziś
zgłaszam swoją kandydaturę
na stanowisko skryptu komputerowego*

TRON 2.0



Szczegółów filmu „Tron” nie pamiętam z dwóch powodów. Po pierwsze, jego premiera miała miejsce bodajże w roku 1982 czy w czasach, kiedy na jagody wciąż chodziłem z podręczną drabinką. Po drugie, nie przypominam sobie, by film zrobił na mnie aż tak piorunujące wrażenie, choć sam pomysł przeniesienia człowieka wprost do programu komputerowego jest, przyznaję, oryginalny. No i te wyścigi na motorach świetlnych!

Na szczęście granie w TRON 2.0 nie wymaga znajomości filmu. Co prawda Disney oraz Monolith oparli szkielec fabuły na pomysłach znanych z dużego ekranu, ale nie jest to ani bezpośrednia kontynuacja, ani też dokładne odtworzenie pierwowzoru.

Cóż więc takiego się dzieje, gdy już zainstał i zjesz grę – obejrzyj początkową scenkę? Oto na starcie dowiadujemy się, że przyjdzie ci wcielić się w postać Jeta Bradleya, syna niejakiego Alana Bradleya – konstruktora systemu Tron. Tron pozwala na przenoszenie przedstawicieli rasy

ludzkich wprost do systemu komputerowego w postaci skryptów, bajtów, bitów czy Bóg jeden wie czego. Jet bynajmniej nie jest typem potomka, który za cel numer jeden stawia sobie kontynuowanie tradycji rodzinnych. Wielkim programistą też nie jest, za to doskonale sprawdza się w roli twórcy gier komputerowych. Niemniej jednak zbliża się w jego życiu moment przełomowy: ojciec zniknął w tajemniczych okolicznościach, a sam Jet w wyniku splotu wydarzeń zostaje „ofiarą” Trona i przenosi się do wnętrza systemu jako program.

Już chwilę po tym, gdy zobaczyłem, do jakiego środowiska miodzian trafił, poczułem w sercu lekkie ukłucie zazdrości. Ja też tak chcę! I to wcale nie dlatego, że nagie zapragnąłem by zwracano się do mnie per „program”. Po prostu prezentacja świata, jaką uraczyli nas twórcy z Monolith, jest – hm – rewelacyjna? Wspaniała? Jrzeka,ąca? Nie, nadal nie użyłem słów, które dokładnie oddałyby to, co chciałbym przekazać. Dawno już (bardzo dawno!) tak nie podobała mi się atmosfera gry, a w szczególności jej grafika. Zieionkawy, cyfrowy MATRIX może się przy TRON 2.0 schować do zakurzonego kąta i cichutko, aergicicznie kichać w rozpacz. Niech się jednak pod żadnym pozorem nie wychyla, bo przy TRON E robi się bładziutki.

Każdy rejon gry ma ten sam komputerowy klimat, ale charakteryzuje się inną kolorystyką. Raz czerwień, innym razem fiolet, seledyn lub też grafit dominują nad resztą, czyniąc to w sposób niewiarygodnie gustowny. Nie myślę, że można uzyskać tak piorunujące efekty oszczędnie operując paletą kolorów. Mało tego, jeśli zatrzymasz się na chwilę, aby poznać poszczególne poziomy, to zauważysz ciętne przezroczystości, ujawniające podziemne io-



Tron 2.0

Zręcznościowa FPS

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 500 MHz,
128 MB RAM

* **Gra na platformy:** PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Disney / Cernega**
* **www.tron20.net**

• **Wydajna grafika**, klimat, wygodny interfejs, ciekawa fabuła

• **Miejsami zbyt ciemna** akcja

Grafika 6 **Dźwięk** 5 **Fabula** 5+ **TRON 2.0: potwornie ładny i wyobraźnia** nie do przecenienia. Żyła wewnątrz komputera. To gra, która urzeka swoim klimatem.

5+

kacje – naszym wzrokiem wewnątrz szklanej podłogi. Spójrz do góry, a ujrzysz przesuwające się rzędy kodu komputerowego. Wszystko ładnie świeci się, miga, ale to nie kiczowate światła Las Vegas, lecz gustowne, stonowane wnętrza systemu. Po prostu cudo.

Rzadko rozpoczynam recenzję od oceny grafiki, gdyż zasadniczo uważam ją za element drugorzędny jeśli chodzi o wartość gry. Tym razem jednak wręcz herezją byłoby zostawianie na koniec opisu oszałamiającej oprawy audiowizualnej. Tak tak – muzyka i dźwięk także krzymają poziom. Użycie systemu nagłośnienia EAX, zatrudnienie dobrych aktorów do głównych ról i kłopotliwa muzyka sprawiają, że do twórców najsłynniejszych gier można by skierować niewygodne pytania. Dlaczego też tak nie potraficie?

Skończę jednak kadencję grafikom i muzykom pracującym przy TRON 2.0, bo gotów będziesz za chwilę pomyśleć, że masz do czynienia z artykułem sponsorowanym. Wadom, wszak, że nie samym obrazem gracz żyje, zatem skupmy się na rozrywce. Tu już bywa różnie. Na pewno nie zapisz się do klubu, bo na pewno nie zapisz się do klubu, bo na pewno nie zapisz się do klubu. Trzeba ciekawie rozwijającą się fabułę, co uzyskano dzięki dołączanym e-mailom – przedstawiają one kulisy twoich poczynań, historię firmy Jeti, prace jego ojca itd. Interesująco wypadają też rozmowy z innymi „programami” (wszystko i wszyscy, których spotkasz w TRON 2.0, nazwani są zgodnie z terminologią z dziedziny programowania). Nie najgorzej prezentuje się walka, prowadzona w zgodzie z kanonami gatunku FPS. W jej trakcie wykorzystujesz łącznie dwanaście różnych typów broni, od niby-granatów po standardowy dysk. Ten ostatni to w istocie broń najbardziej przydatna, oszczędna oraz najwygodniejsza w użyciu. Twardy dysk nie zużywa w ogóle twojej energii (trzeba ją zachować do innych celów), w miarę prosto się go obsługuje, można nim sterować w trakcie lotu, no wreszcie można nim też blokować ataki przeciwników. Z dru-

giej strony same pojedynki nie stanowią przesadnego wyzwania dla smakosza FPS’ów, a tempo akcji powinno być ciut wyższe.

Nawet jeśli akcja nie rozwija się błyskawicznie a pojedynki, tracąc schematycznością, to i tak rozgrywka oraz poruszanie się po świecie gry mają swój urok. Po pierwsze, interfejs jest bardzo wygodny w obsłudze. Po drugie, jego zakładki nie zajmują zbyt wiele powierzchni na ekranie monitora, dzięki czemu możesz swobodnie podziwiać urodę przedstawionego świata. Zwróć też uwagę na szczególnie ciekawą funkcję „procedur drugiego rzędu”, czyli umiejętności nabywanych w trakcie zabawy. Są one trzech typów: „alfa”, „beta” oraz „gold”. Ję sprawna, możesz zwiększyć swoją szybkość, poruszanie się, obronę czy wykrywanie wroga. Takich smaczków jest oczywiście więcej, choćby bardzo wygodne i przydatne pik z podpowiedziami. W trakcie zabawy w trybie pojedynczym większość czasu spędzasz walcząc z zainfekowanymi „programami” i innymi cybernetycznymi postaciami. Nie zabrakło jednak miejsca na wyścigi świetlnymi motorami, w trakcie których ponarzekać można jedynie na to, że komputerowi przeciwnicy są o wiele zwrotniejsi niż motocyklisty. Poza tym możesz się też bawić w S.A.C., w której ponadto dostępny jest tryb Disco Arena – typowy online’owy deathmatch.

Na koniec powtórzę raz jeszcze: TRON 2.0, zwłaszcza grafika i bez ilości zasysa do swego cybernetycznego świata. Gra jest na tyle urzekająca, że można jej wybaczyć takie niedociągnięcia jak niezbyt warte tempo akcji. Szczerze polecam każdemu graczowi, który jest gotów na naprawę oryginalną przygodę.

*** Bartosz Lewandowski

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Przepowiednia kłamczego księżyca
zaczyna się wypełniać!

The Elder Scrolls III BLOODMOON PRZEPowiednia

Oficjalny dodatek
do jednego z najlepszych gier RPG



Bloodmoon to już drugi oficjalny dodatek do The Elder Scrolls III: Morrowind. Akcja Bloodmoon przenosi nas na wyspę Solstheim, gdzie Trzeci Wielki Główny Książę, zafascynowany ciemnymi siłami, chce przetrwać i przetrwać. W Bloodmoon możesz odkryć tajemnice i odkryć tajemnice, które były ukryte w Morrowind. W Bloodmoon możesz odkryć tajemnice i odkryć tajemnice, które były ukryte w Morrowind. W Bloodmoon możesz odkryć tajemnice i odkryć tajemnice, które były ukryte w Morrowind.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon to wiele godzin dodatkowej zabawy. Nowa wyspa do eksploracji, nowe potwory i przedmioty. Bloodmoon daje też zupełnie nowe możliwości rozgrywki! Jeśli tylko zechcesz będziesz mógł przystąpić do obrony zagrożonego osiedla lub zostać młotem i ruszyć za głosem krewi!



WERSJA KINOWA
Kwestie mówione po angielsku
z polskimi napisami

The Elder Scrolls III: Tribunal to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z trzech Wielkich Gier RPG minionego roku. The Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie na wiele godzin daleko podróżować fascynującą przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowo mapy do Tribunal'a oraz podstawowe dane o grze.

Wszystkie prawa do gry należą do Bethesda Softworks LLC. Wymagane jest oryginalne pudełko gry The Elder Scrolls III: Morrowind. Wymagane jest oryginalne pudełko gry The Elder Scrolls III: Morrowind. Wymagane jest oryginalne pudełko gry The Elder Scrolls III: Morrowind.

Bethesda

Ubi Soft

CD



Piękny świat, zadająca walki, potężna magia

ETHERLORDS 2

ETHERLORDS 2

Chaotycy to barbarzyńcy posługujący się pszczołą magią ognia władcy ogrów, koboldów i cyklopów. Kinecy są cywilizacją podniebnych zdobywców, rasą, która upodobała sobie magię wody i powietrza, a służą jej między innymi potężne smoki oraz żywiołaki. Witawcy, czciciele lasów oraz dzikiej przyrody, wykorzystują magię związaną z ziemią, a podlegają im między innymi pszczoły węże, kieszce ale i potężni drzewol.

dzie. Wreszcie Syntetycy – złowieszczy wyznawcy techniki, którzy swe ciała poddali okrutnym operacjom i stali się istotami na wpół mechanicznymi. Potrafią tworzyć niszczycielskie maszyny, a zamiast czarów stosują najnowsze zdobycze techniki.

Oto cztery rasy walczące o władzę w świecie ETHERLORDS 2. Jako gracz możesz wcielić się w bohatera każdej z nich – odbyć długą kampanię, rozegrać pojedynczy scenariusz lub zmierzyć się w serii pojedynków z wybranym rywalem. Program rosyjskich autorów jest wyraźnie przeznaczony dla wszystkich, którzy lubią MAGIC THE GATHERING. Zasady rozgrywki są wręcz identyczne z tymi znanymi z karcianej zabawy, a potwory i zaklęcia również zostały w znacznej mierze „ściągnięte” z MAGICA. Od razu zastrzegam, że nie widzę w tym nic złego, gdyż autorzy pomysłu wykorzystali twórczo zbudowali własną wariację na bazie najbardziej popularnej gry karcianej świata.

Tym, którym porównanie do MtG niewiele mówi, wyjaśnię, na czym polega rozgrywka w ETHERLORDS. Oto masz bohatera wojownika dysponującego 16 kartami zaklęć w talii głównej oraz dowódcą i zbiorą kart w talii zapasowej. Zwiędzasz trójwymiarowy świat, zbierasz trzy rodzaje surowców (za które można kupować dodatkowe karty w sklepach), rozmawiasz z napotkanymi postaciami. Kiedy dochodzi do walki, akcja przenosi się na planszę pojedynku. Obaj rywale mogą korzystać z trzymanych w ręku kart (na początku jest ich pięć, a w każdej turze dobiera się co najmniej jedną nową) aby czarować lub przyzywać potwory. W trakcie walki dzielą się na fazę ataku oraz obrony, a w jej trakcie możesz również korzystać z artefaktów –

Etherlords 2

5+

Strategia RPG

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 MHz,
128 MB RAM

Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Nival / CD Projekt
www.etherlords.com

Dynamiczna, widowiska
ca rozgrywka, setki
możliwych taktyk

Od hoku innowacja
Zasady gry za niską
ceną

Grafika
Dźwięk
Fajda

Drużyna pró-
wki bije pierwszą
na głowę. Program
dla tych, którzy ko-
chają MAGIC THE
GATHERING



jeśli takowe posiadasz. Po zwycięskim pojedynku otrzymujesz stosowną liczbę punktów doświadczenia, czasami też zabierasz interesujące karty zabitemu wrogowi. Po osiągnięciu następnego poziomu doświadczenia otrzymujesz dodatkowe Punkty Życia oraz możesz zdecydować o wyborze nowej zdolności specjalnej (każda dzieli się

na trzy stopnie zaawansowania). Zdolności te mają ogromne znaczenie dla przebiegu walki, a wybranie tych właściwych i twórcze połączenie ich ze sobą może spowodować, że zaczniesz odnosić w grze szybkie oraz spektakularne sukcesy. Ogromną zaletą ETHERLORDS 2 jest fakt, że możesz

(zwłaszcza w zaawansowanej fazie rozgrywki) tworzyć wiele kombinacji kart, tak aby zbudować jak najbardziej skuteczną talię. Czasami zresztą talię trzeba dostosowywać do konkretnego przeciwnika. Możliwość jest tu bez liku (zwłaszcza że na eżycie zmuszamy powiązać karty ze zdolnościami, specjalizacjami oraz artefaktami), a niektóre talie są szalenie „wykrecone” – co nie oznacza, że mało skuteczne! Wyobraź sobie na przykład, że istnieje taka talia, w której będziesz się starał dostarczyć przeciwnikowi jak najwięcej magicznej mocy a bo taka, w której zasypiesz go nowymi kartami (zwykle i magiczna moc, karty są towarami deficytowymi). I wierz mi, że w efekcie nie wyjdzie mu to na dobre...

Trzeba powiedzieć, że w porównaniu z częścią pierwszą zaszło kilka istotnych zmian. Co ważne,

wszystkie te zmiany wywarły korzystny wpływ na przebieg zabawy. Gra stała się prostsza, klarowniejsza i bardziej interesująca. Wprowadzenie czasu rzeczywistego do scenariuszy (ale nie do samych pojedynków – w czasie ich trwania masz tyle czasu do namysłu, ile chcesz) znacznie zdynamizowało rozgrywkę. W czasie kampanii ogromną rolę odgrywają wątki fabularne, gdyż bohater rozmawia z napotkanymi postaciami i wykonuje zlecenia przez nie misje.

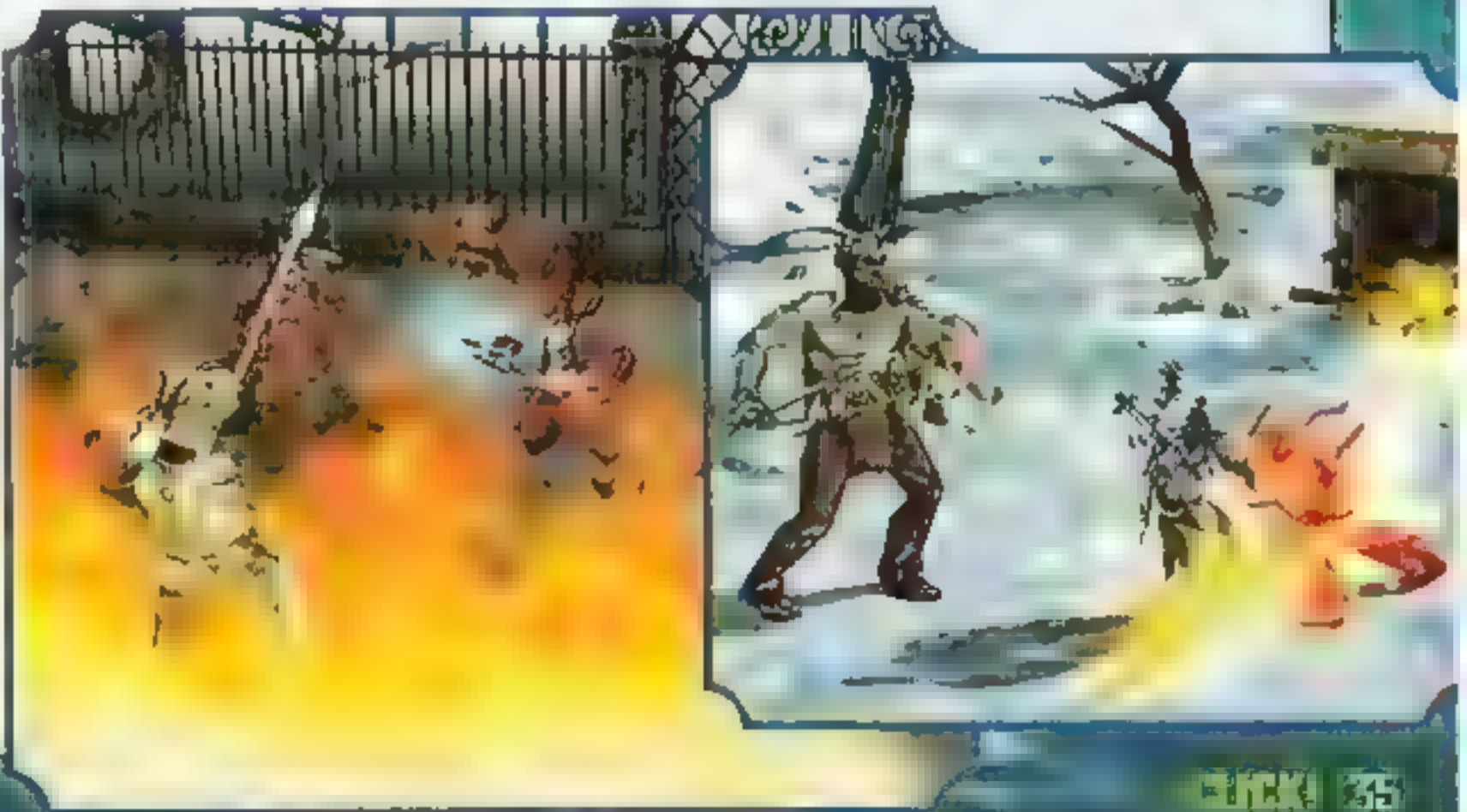
Już w pierwszej części ETHERLORDS grafika zasługiwała na najwyższe uznanie. W części drugiej posłużono się udoskonalonym silnikiem graficznym i to widać na ekranie. Przepięknie wyrysowane zostały postacie bohaterów oraz służących im bestii, zrealizowano też świetne efekty specjalne związane z rzucaniem zaklęć. Pewne zastrzeżenia można mieć jedynie do scenografii, pół bitewnych, która wydaje się nieco zbyt skromna i statyczna.

Natomiast poważnym błędem ETHERLORDS 2 jest stworzenie linowej aż do bólu ścieżki fabularnej. Autorzy tak dać zabrali w tę linowość, że prowadzony przez gracza bohater zwykle ma w czasie

trwania scenariusza tylko jedną trasę, którą musi podążać zgodnie z wytyczonymi założeniami. Tragicznym nieporozumieniem jest również autolomowanie. Rzadko kiedy mogłem szybko zorientować się, w którym kierunku podąża mój bohater i co powinien zrobić, aby dotrzeć do wyznaczonego punktu.

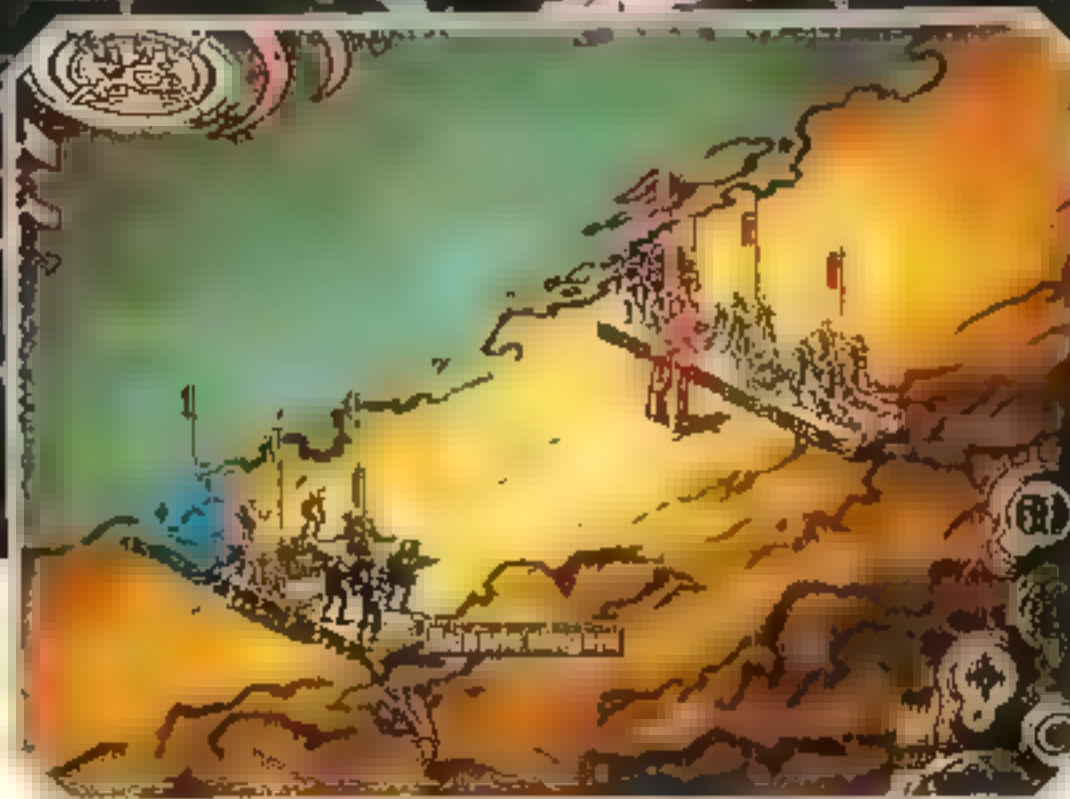
Lubię ludzi potrafiących uczyć się na własnych błędach. Rosyjscy twórcy wyraźnie wyciągnęli właściwe wnioski z ETHERLORDS, która to gra, mimo oczywistych zalet, miała też kilka dość nieznośnych błędów. Osobom lubącym połączenie strategii i RPG ETHERLORDS 2 powinna zapewnić znakomitą zabawę na co najmniej kilkanaście wieczorów. Co ważne, można również zmierzyć się ze znajomymi, korzystając z opcji gry wieloosobowej, i starać się stworzyć tak dobrą talię, aby za jej pomocą pokonać wszystkich rywali. To jednak, jak sam zobaczysz, nie jest takie proste, gdyż talie w ETHERLORDS 2 rządzą się podobnymi prawami, co gra w „papier, nożyce, kamień”. Czyli na każdym znajdzie się bał...

*** Jacek „Chaos Warnor” Piekara



Miłość, wojna, zdrada...
hmm, jednym słowem – życie

SALAMMBO



Jest rok 264 przed naszą erą, trwa wojna punicka. Nazywasz się Spendiusz i jesteś niewolnikiem. Na szczęście dzięki swoim zdolnościom udaje ci się przechrzyć strażników więzienia, w którym się znalazłeś. Zbiec. Po drodze spotykasz piękną Salammbô, która w zamian za wyświadczenie jej pewnej przysługi postanawia ci pomóc. Prośba uroczą dziewczyny jest następująca: musisz dostarczyć wiadomość do jej ukochanego Matho, będącego dowódcą najemników.



Warto dodać, że miejsce, z którego ukasza to miasto Kartagina, nawiązuje do wspomnianej Salammbô – jest córką jego obrońcy. Już chyba zdajesz sobie sprawę, że jej romans z dowódcą armii najemników nie jest miłą wzmianką. I tak zaczyna się twoja przygoda, w której ze zwykłego niewolnika stajesz się generałem!

Fabula gry nawiązuje do powieści Gustawa Flauberta (dziewiętnastowiecznego pisarza francuskiego) oraz komiksu Philippe'a Druilleta, który czujnym okiem obserwował poczynania programistów odpowiedzialnych za oprawę graficzną SALAMMBO.

SALAMMBO to przykład gry przygodowej z widokiem z oczu bohatera. Do zabawy przyda się myszka, która umożliwi ci poruszanie głową w górę i w dół oraz obracanie jej o 360 stopni. Rozwiązanie to nie jest nowe i zapewne znasz je już z wielu wcześniejszych produkcji. Podczas zabawy podróżujesz pomiędzy różnymi lokacjami, na ogół są to wąskie uliczki Kartaginy oraz ścieżki prowadzące między wzgórzami. Po drodze zbierasz różne przedmioty, z których część używasz na sobie. Czasami nawet się przebijasz!

Rozgrywka często przerywana jest wstawkami komiksowymi, którym towarzyszy krótki opis. Wstawki te czasami zawierają wskazówki, dzięki którym możesz dowiedzieć się, jak rozwiązać daną zagadkę. Wszystkie komiksy zapisywane są w specjalnym dzienniku, w związku z czym zawsze można do nich wrócić i spokojnie je przeanalizować.

Klimat gry buduje nastrojowa muzyka – między innymi IX symfonia e-moll „Z Nowego Świata” Antonína Dvořáka – oraz bardzo ładna, dopracowana grafika. Zawiera ona elementy rodem z fantasy, średniowiecza i gotyku, i jest bardzo mroczna. Postarano się, aby każda z postaci miała swój charakter i mimo niezmiennego wyglądu sprawiała wrażenie realnej. Podobnie rzecz ma się z lokacjami, które wyposażono w liczne detale. Szkoda tylko, że tak niewiele w nich ruchomych elementów.

Gry składa się właściwie z samych dialogów – na szczęście program został spójnizowany. Rozmowy prowadzisz na zasadzie wyboru odpowiedzi. Czasami, jeśli obrazisz rozmówcę lub wybierzesz niewłaściwą odpowiedź, gniesz. Nie bój się jednak, gdyż można kontynuować zabawę od momentu, w którym się ją skończyło.

SALAMMBO zawiera różnego rodzaju zagadki, któ-

rych poziom jest bardzo zróżnicowany. Jedną z nich polega na przykład na zapamiętywaniu i dobieraniu parametrów dźwięków. W dużej części zabawy musisz się wykazać zdolnościami strategicznymi przy planowaniu bitwy – przyznam, że pomysł bardzo mi się spodobał tak samo jak i sposób, w jaki opisywana została cała potyczka.

W grze znajduje się również wiele elementów zręcznościowych, jak chociażby rzucanie hełmem do huczącej się tarczy lub strzelanie z łuku do biegających w kółko świń. Niestety ten element programu nie przypadł mi do gustu (nie tylko z powodu niechęci do mordowania i braku zapotrzebowania na wieprzowinę :-)). Po pierwsze, masz za mało czasu, więc zamiast pomyśleć, zadania wykonujesz metodą prób i błędów. Co gorsza, aby przejść z jednego miejsca w drugie, kamera musi najpierw ustawić się w odpowiednim punkcie, co trwa trochę i potrafi niezłe zrytmować.

Dodatkowo SALAMMBO okazała się grą bardzo krótką, właściwie jeden wieczór wystarczy, aby ją bez większych problemów ukończyć. Nie jest to raczej program, który na długo utkwi ci w pamięci, ale nie jest to też produkt, któremu można postawić poważniejsze zarzuty.

*** Grzegorz „Murmur” Młodawski

Salammbô

Przygoda

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 333 MHz
64 MB RAM

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* The Adventure Company / Cenega Polska
* <http://salammbô.cenegagames.com>

Gracza: 1 osoba, grafika: 3D, dźwięk: 3D, podstawa: 3D, interaktywne zagadki: 1, bardzo powoli i mądrze: 1, ogólnie: 1, czas: 10 minut

Grafika: 5
Dźwięk: 4
Fajda: 4

SALAMMBO to gra przygodowa, chociaż nie do końca odprężająca. Zdecydowanie dla miłośników przygodówek.

4

79.90

Ponieważ żyjemy w kraju, w którym wiele rzeczy stoi na głowie, nie dziwi fakt, że na rynku gier komputerowych też zdarzają się absurdalne sytuacje

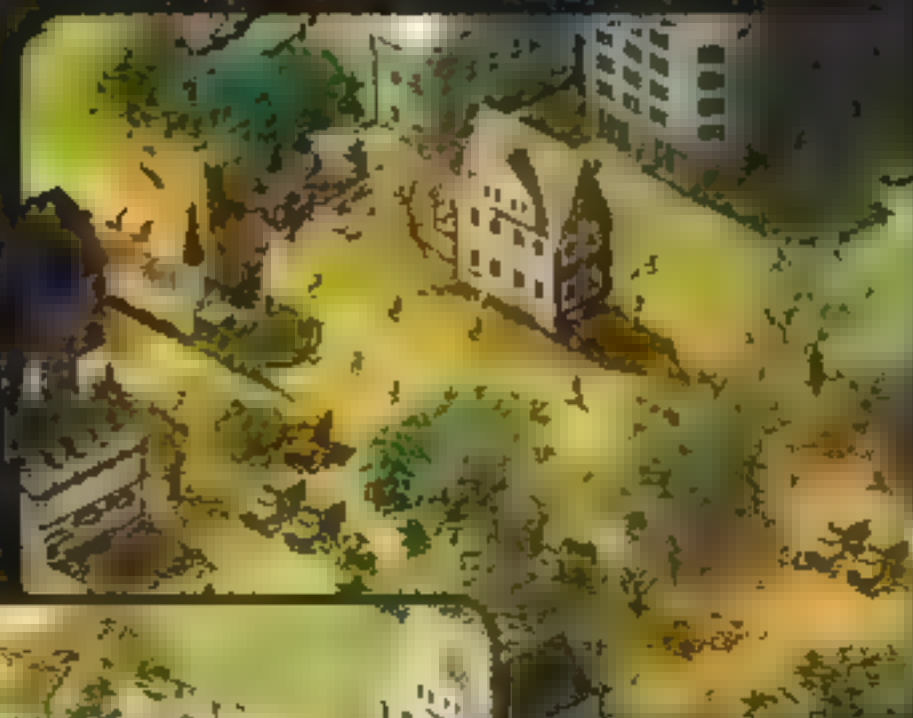
SUDDEN STRIKE II

Ponad rok minął od premiery angielskiej wersji SUDDEN STRIKE 2. Tymczasem Cenega, zupełnie niezrażona upływem czasu, serwuje wszystkim (nie)zainteresowanym polskie wydanie tegoż tytułu. Większość maniaków lubujących się w strategiach traktujących o II wojnie światowej zdążyła już przejść grę wzdłuż i wszerz, najpierw podbijając wojskami Osi cały świat, a następnie atakując z aliantami Rzym, Berlin oraz zmuszając do kapitulacji (argumentami w postaci bomb atomowych) tokijski rząd w Japonii. Zużycia gry dowodzi również ruch na serwerach multiplayer, podobny do pasażerskiego ruchu samolotowego w centrum Peimia Dolnego w późnych godzinach nocnych. Od razu nasuwa się skojarzenie ze swego czasu popularnym kawałem o zajączkach, który przychodził do piekarni, aby zakupić czerstwe bułeczki. Po co komu czerstwe bułeczki?

Skoro jednak spolszczony SS2 leży na półkach sklepowych (od końca lipca), to coś trzeba o nim napisać.

Gra sama w sobie jest produktem bardzo udanym – jak na standardy obowiązujące w roku 2002, kiedy po raz pierwszy ukazała się na rynku. Można nawet powiedzieć, iż do pewnego stopnia wyznaczyła kierunek rozwoju gatunku RTS z epoki II wojny światowej. Dowodzi tego jeden z nowszych tytułów – stajni CDV – BLITZKRIEG – powstały z połączenia najlepszych elementów dwóch wcześniejszych części SS.

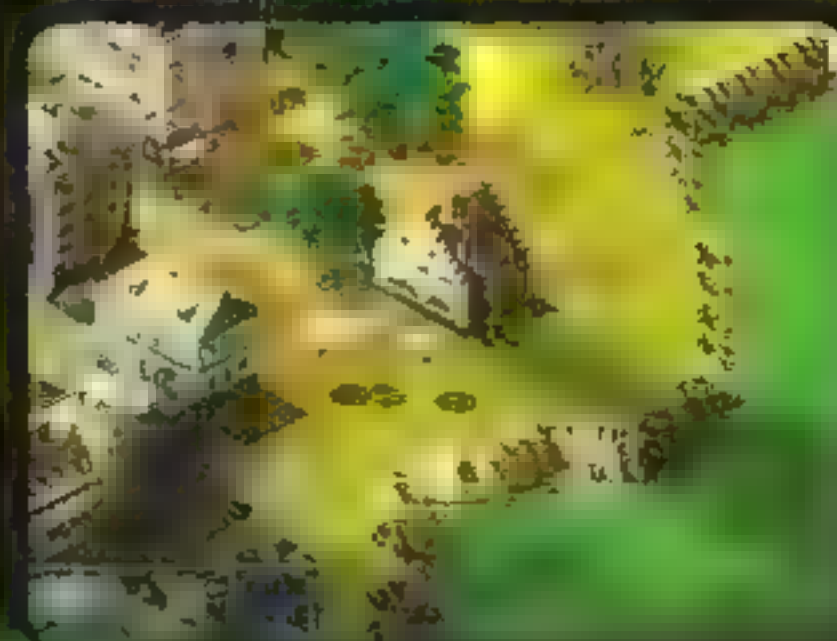
SUDDEN STRIKE 2, pomimo podanego wieku, oferuje niepowtarzalny klimat i sytuacje nader z takich filmowych klasyków jak „Szerogowiec Ryan” czy „Parszywa dwunastka”. Wyobraź sobie, że twoim zadaniem jest przeprowadzenie małej operacji dywersyjnej na tyłach wroga. Dowodzisz niewielką elitarną grupą komandosów, której celem jest unieszkodliwienie załogi nieprzyjacielskiego lotniska. Następnie porywasz z niego samolot transportowy, żeby uciec nim z powrotem za linię frontu. Wcześniej jednak podkłaadasz ładunki wybuchowe przy pasach startowych, tak aby przybyła na miejsce akcji



odsiecz nie mogła dać tychmiast podążyć twoim śladem.

Elementem, który wyróżnia SS2 spośród większości RTS-owych współbratymców, jest

brak wątku ekonomicznego oraz rozwoju technologicznego. Dzięki temu nie musisz zaprzętać sobie głowy wydobywaniem surowców niezbędnych do rozbudowy armii i prowadzeniem badań. Całą uwagę poświęcasz za to na prowadzenie działań zaczepnych, dywersyjnych, przygotowywanie frontalnych ataków itp. Idealna sytuacja dla zagorzałych miłośników czystej taktyki i strategii, prawda?



Naturalnie brak części ekonomicznej powoduje poważne ograniczenia w liczbie i składzie dowodzonej armii. Jednocześnie jednak zmusza cię do uważniejszej gry oraz dbałości o znajdujące się pod twoją komendą jednostki. Szeregi twojej drużyny zasilane są co pewien czas – na skład otrzymywanych posiłków nie masz, niestety, wpływu.

Oprócz tradycyjnego tłumaczenia podstawki, polską wersję językową wzbogacono o dodatkową płytę z sześcioma nowymi scenariuszami autorstwa Cezarego Pomykała. Dwa z nich to misje pojedyncze. Akcja pierwszej batalii toczy się w Birnie okupowanej przez Japończyków (1943). Druga ma miejsce w Holandii w okolicach miasta Arnhem, gdzie w 1944 roku wojska alianckie pod dowództwem marszałka B.L. Montgomery'ego poniosły bolesną porażkę, próbując zdobyć lokalne przeprawy rzeczne.

Pozostałe cztery misje tworzą nieznaną mi, krótką kampanię w okolicach Kazachsk. Zatytułowane są kolejno: Bunkier, Kazachsk, Lotnisko i Ofensywa (grasz Niemcami!).

Lokalizacja SS2 została wykonana w sposób przyzwoity i trudno jej cokolwiek zarzucić. W czasie odpraw przed każdą bitwą akcent lektora brzmi tak, jakby naprawdę urodził się w kraju, dla którego akurat wykonujesz zadanie.

Wspominałem już, że SS2 w roku 2002 mógł uchodzić za grę wybitną. Jednak świeższe tytuły, takie jak BLITZKRIEG czy WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND, pod wieloma względami (nie chodzi tu tylko o grafikę) przebijają produkt tandemu CDV/Fireglow. Nie sądzę też, żeby sześć nowych scenariuszy było wystarczającym powodem do wydania prawie 100 peelenów. Taniej i szybciej wydanie ściąganie z Sieci map, które wcale nie będą odbiegały jakością od zamieszczonych na dodatkowym CD. No to warta

=== Paweł „CyberFish” Karaszewski

Sudden Strike II

RTS

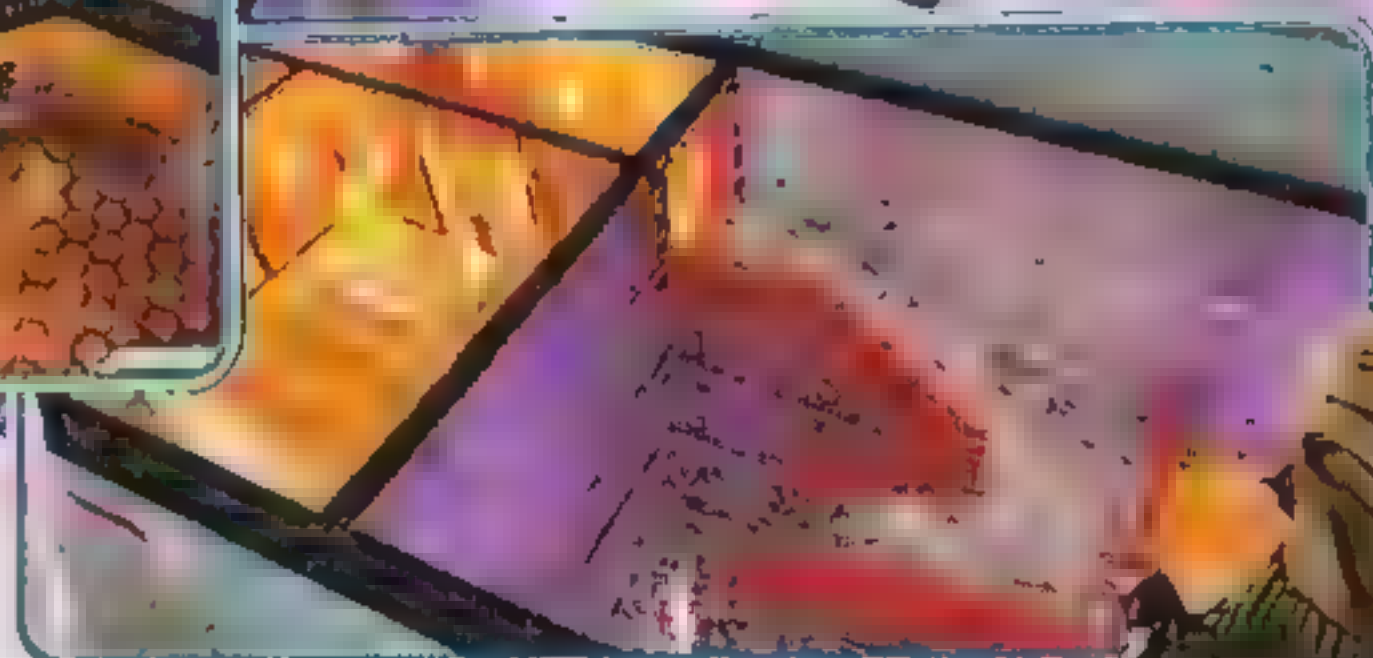
- Wymagania sprzętowe:
Pamięć 11 333 MHz 64 MB
RAM 350 MB HDD
- Gra na platformy: PC
Wersja PL Multiplayer
- CDV/Fireglow / Cenega Polska
http://www.suddenstrike2.pl

4+

Grafika
4
Dźwięk
4
Fajda
4

SUDDEN STRIKE 2 w wersji polskiej to raczej fanateria dla kolekcjonerów

WINDS PACKED



Akcja gry toczy się w pozornie szczęśliwej, przyszłości, kiedy udzka rasa skolonizowała już dalekie planety, a na Ziemi zapanał dobrobyt. Ale (bo zawsze jest jakiś „ale”) sprawy w rzeczywistości nie wyglądają różowo. Świadczy o tym już sam tytuł programu, czyli w wolnym tłumaczeniu STRZASKANY DUB PEKNIĘTO RAI

ntro nie wprowadza cię szczegółowo w świat gry.
Będzie go poznawał już w trakcie za-

bawy, a ponieważ spisek i intrygi gonią się tu nawzajem, więc czeka cię sporo niespodzianek. Generalnie klimat PARADISE CRACKED jest typowy dla cyberpunka. Tworzą go: futurystyczna architektura, komputeryzacja, zaawansowana sztuczna inteligencja, robotyzacja i cybergizacja, odczuwana na każdym kroku wzrok „Wielkiego Brata”, zamordyzm połączone z anarchią wreszcie obecność potężnych organizacji i korporacji działających niezgodnie z prawem lub na jego pograniczu.

PARADISE CRACKED to połączenie taktycznej gry turowej z role-playing. Jako główny bohater – hacker – wpadasz po uszy w kłopoty. Dosłajesz się do strzeżonego systemu komputerowego i kradniesz dane, które nie powinny być światła dziennego. No i za chwilę masz już na karku gromadkę niemiłych panów w mundurach. Twoim zadaniem stanie się poprowadzenie drużyny najemników (skład grupy zmienia się w zależności od misji) i wypełnianie zadań zleconych przez napotkane po drodze postacie. Wszyscy członkowie drużyny otrzymują punkty doświadczenia w zamian za zabicie wrogów, wypełnienie misji, a także specjalne czynności (np. otwarcie skompromitowanego sejf). Kiedy zbierasz już wystarczającą liczbę punktów doświadczenia możesz przejść na następny poziom i rozwijać cechy takie jak: szybkość reakcji, zręczność, siła, celność, inteligencja, a nawet umiejętności prowadzenia pojazdów (dzięki temu będziesz mógł na przykład zasnąć za kierownicą czołgu). W stworzeniu mocnej postaci bardzo też pomagają elektroniczne replanty, które można czasami zabrać zabitym wrogom lub otrzymać w nagrodę za wypełnione zlecenia.

Ponieważ akcja gry toczy się w futurystycznym świecie, więc zrozumiałe, że korzystać będziesz również z arsenału typowego dla s-f. Dostaniesz do dys-

pozycji liczne rodzaje „zwykłych” karabinów, ale też zaawansowaną broń energetyczną, rakietnice, wyrzutniki granatów itp. Jest to o tyle ważne, że PARADISE CRACKED polega w zasadzie na ciągłej walce z hordami wrogów i każda misja wymaga przebicia się przez zastępy nieprzyjaciół. Sił programu stoi na w miarę przyzwoitym poziomie. Nieprzyjacielem potrafią ustawiać się w dogodnych miejscach, zmieniać pozycje, wzywać posiłki, korzystać z pakietów medycznych, pomagać kolegom itp. W czasie trwania walki i podróży przez miasto możesz korzystać ze środków miejskiego transportu lub pojazdów bojowych, a nawet przeprogramowywać roboty (do późniejszego wykorzystania w walce).

Podstawowym i kosztownym błędem rosyjskich programistów jest przygotowanie gry tylko i wyłącznie w formie strategii turowej. W związku z tym badanie naprawdę sporych przestrzeni na każdej z map jest pięknie uciążliwe. O wiele lepiej byłoby połączyć elementy strategii czasu rzeczywistego ze strategią turową, tak jak miało to miejsce właśnie w FALLOUT TACTICS czy w GORKY 17. Zwłaszcza że czas oczekiwania na początek następnej tury jest zdecydowanie zbyt długi. Testowałem grę na przyzwoitym komputerze (Athlon 2 GHz) więc wyobrażam sobie, jak muszą cierpieć posiadacze słabszych procesorów, dla których ta gra będzie statyczna do balu.

Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona raczej słaba. Owszem, możesz obracać kamerę, powiększać lub zmniejszać dystans, ale sama scenografia mnie nie zachwyciła. Zbyt mało jest detali, a rozgrywka za bardzo przypomina przedstawianie pionków na planszy.

Brakuje tu specyficznej dla cyberpunka atmosfery.

PARADISE
CRACKED to mało innowacyjna i średnio przemysłowa „powłorka z rozrywki”. W dzisiejszych czasach stworzenie dobrej turowej wymaga ogromnego talentu i niesamowitej wyobraźni (gdyż gracze zwykle wolą programy zapewniające większą dynamikę akcji). Niestety rosyjskim twórcom zabrakło zarówno jednego jak i drugiego. Witaj! Szukaj! Główny designer, powołuje się na swe fascynacje UFO i SYNDICATE. Szkoda, że **PARADISE CRACKED** nie stanie się produktem na miarę tych sławnych programów. Już sam fakt że autorzy przez przeszło rok szukali amerykańskiego dystrybutora, nie świadczy dobrze o jakości gry

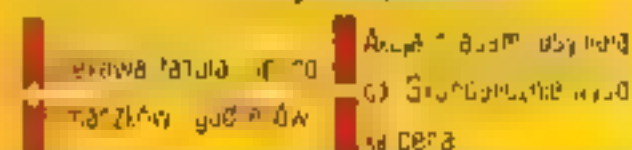
■ ■ ■ Jacek Randa i

Piekarz

Paradise Cracked

Taktyczna RPG

- * **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 466 MHz
64 MB RAM
- * **Gra na platformy: PC**
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
- * **Buka / Czego Polska**
- * **www.buka.com.pl/mes.paradise**



15 minut
SZOŚ PRL-u!

MALUCH Racer

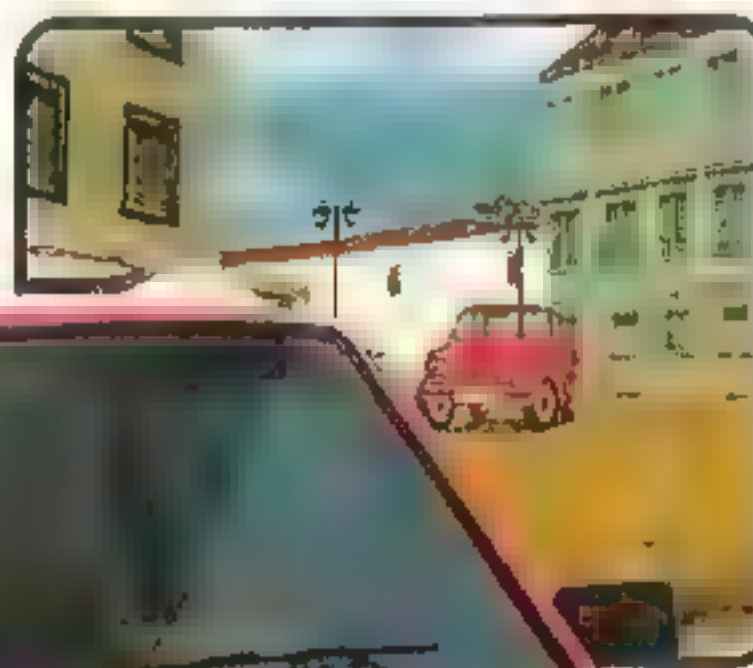


F AT 126p, zwany też maluchem bądź bardzo, pieśczołiwie – fiacikiem (lub też mniej pieśczołiwie: kaszakiem – Frogger), przez wiele lat królował na polskich szosach. Stanowił wówczas symbol zaradności i luksusu, dowód angielskiej cierpliwości bądź opanowanego do perfekcji kombinatorstwa. Ponadto mknął nawet i sto na godzinę oraz sprawdzał się jako wabik na piękne dziewczęta. Niestety, minęły lata i komunizm upadł. Wraz z nim do prachu poszedł smolek: generowanie różne wrony i gawrony, miejsca pracy dla wszystkich i... gusta. Nagle okazało się, że ciasne pudełko nie jest już tym o czym marzą Polacy. No i stało się. Fiaciki odeszły na emeryturę.

To szatańska gra. Za sam pomysł należy się jej autorom szóstka. Gracze biorą udział w wyścigach maluchów, rozgrywanych się na kilkunastu trasach rozrzuconych po świecie, rzeknie polskich lokacjach. Widoczki takie jak parking przed hipermarketem, woska zabita dechami, niewielkie miasteczko wraz ze stacją kolejową i rondem czy warszawska starówka z pewnością ucieszą każdego patriotę. Trzecia szóstka to

liczba samochodów. W MALUCH RACER dominują fiaciki różniące się wyglądem (coraz więcej udziału ma typy spojler i odbajerowane zderzaki) oraz liczbą koni mechanicznych. Wersja deluxe, prócz dodatkowej trasy, przynosi też całkiem sympatycznego Min Morrisa. Diabelsko prezentuje się również cena. Niecałe dwadzieścia złotych za nowiutką grę wzbogacającą o pełną wersję BEACH SOCCER i BEACH VOLLEYBALL to naprawdę niewiele.

Sęk w tym, że na tym mocne strony MALUCH RACER się kończą. Cała reszta programu to niekończąca się lista „poraszek i buendji”. Przykład? Grafika. Program wygląda jakby urodził się w 1995 roku. Proste, kwadratowe pudełka robią za domy, wycięte z jednego szablonu krzaczki za dobrane drzewka, zaś stojący na poboczach widzowie to tak naprawdę kawałki tekstury z naklejonymi zdjęciami jakichś dresów. Brakuje animacji – powalone przez fiacika znaki drogowe znikają by ćwierć sekundy później, pojawiają się jako tekstura



nałożona na ziemi, zaś samochody w czasie lotu po skoku z rampy zachowują się jak motocykle z KICK START na Spectrum. Niektóre budynki malenizują się przed graczem niczym Houdini przed tłumem widzów. Wynika to z niedoróbek siłnika, który potrafi zakrzuszyć się nawet na bardzo dobrym sprzęcie. Jakim cudem? Przecież ta gra powinna chodzić na Pentium 300!

To nie koniec dramatu. Bardzo słabo wypada model jazdy. Samochody ślizgają się po asfalcie jak szalone i niezwykle trudno utrzymać je w ryzach. Sterowanie leży kwiczy, a wykonanie prostego skrętu kończy się czasem kilkudziesięciometrową „jazdą po piyku” od jednego pobocza do drugiego. W MALUCH RACER brakuje też zniszczeń – czasem opłaca się przywalić w mur na pełnym gazie, by bez kawałka zadrapanego lakieru spokojnie wjechać w ostry zakręt. Od większości obiektów, w tym drzew, pięciocentymetrowych krawężników czy malutkich słupków samochód odbija się jak od potężnej ściany. Fata nie udźwiękowienie pogłębia uczucie, że przedstawiony na monitorze świat jest sztuczny jak atrybuty Pamełi Anderson. Szwankuje detekcja kolizji (jest już patch!), a kamera chowa się czasami za ścianą i pokazuje kilkadziesiąt rozmazanych pikseli. Można się zalać, widząc jak maluszek rywali znikają by pojawić się chwilę później kilkanaście metrów dalej.

Długo zastanawialiśmy się w redakcji, jak ocenić grę. Program zasługuje na uwagę chociażby ze względu na oryginalną tematykę i atrakcyjną cenę. Co więcej, przez pierwsze piętnaście minut zabawa jest całkiem przyjemna. ■ prostu uśmiech zębów nie schodzi. Niestety ilość błędów i niedoróbek ciągnie MALUCHA ostro w dół. Pięć osób katowało grę i każda mówiła, że na więcej niż dwa z piąsem nie ma szans. Bo te dwie dychy, jakie trzeba za grę zapłacić, nie są żadnym usprawiedliwieniem. Za tę samą cenę można mieć przecież o niebo lepsze TAXI CHALLENGE czy chociażby RALLY CHAMPIONSHIP XTREME.

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Maluch Racer

Wyścigi

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 600 MHz 128 MB
RAM 500 MB HDD

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☐ Multiplayer

* PLAY

* <http://www.maluchracer.pl>

Pomysł gra, cena

Własne dane results

Grafika
Dźwięk
Fajda

Ścisnęła się maluchami. To zachowują się jak gumowa czółga na tyżwach. Jest dziwnie, ale chwilami zabawne.



Druga po TĘCZY — KSIĘŻNICZCE PODWODNYCH GŁĘBIN interaktywna bajka dla siedmiolatków z kolorową rybką w roli głównej. Tym razem mieszkająca pod wodą Tęcza wpada w nieuche kłopoty. Zaprzyjaźniony wieloryb dostaje czkawki i potyka (oczywiście nie chcący) jej najlepszych przyjaciół. Rybka rusza w ich ślady, aż do samego żołądka potężnego ssaka. Ma nadzieję, że dzięki inteligencji i spostrze-



gawczości siedzącego przed komputerem dziecka zdota uwolnić ziomła z tarapatów. Program wygląda fajnie. Poszczególne plansze są kolorowe, nie brakuje animacji i... ciekawych urządzeń. Okazuje się bowiem, że wieloryb ma bardzo

bogate wnętrze i biedna Tęcza musi się sporo napracować, by rozwiązać wszystkie zagadki, a przy okazji pozbyć się dokuczliwych krabów. Co prawda mam spore wątpliwości, czy rybka, rak, rozgwiazda i konik morski zainteresują kidsa na tyle, by choć na chwilę porzucił samochodziki z dołączonej do CLICKA! gry RE-VOLT, ale... aspekt edukacyjny CZKAWKI WIELORYBA to argument nie do odparcia. Zwłaszcza gdy rodzice jęczą nad głową. Na uwagę zasługuje też polska wersja językowa programu. W nagraniach wzięli udział profesjonalni aktorzy. Tęczę zapiekowała się zaś Joanna Prykowska wokalistka zespołu FireBirds. Ładne pro-

serki humorystyczne, zrozumiałe dla młodych graczy dialogi stanowią więc nie byle jaki atut programu. W pudełku z grą znajduje się też prezent od dystrybutora — płyta z grą edukacyjną GNOMEK BELFEGOREK.

Tęcza Czekawki

2,9 zł

4

Wybuch II wojna światowa. Adolf Hitler zagrał posłusznym bandytów napada na Polskę. Wkrótce później rzucił na kolana Francję, zaś Londyn drży w posadach od potężnych bomb eksplodujących na ulicach. Natomiast ty, dzielny amerykański żołnierz, popałasz sobie trawkę (ale się nie zaciągasz) w bazie marynarki lotniczej w Pearl Harbor na Oahu. 11

kiometrow na zachód od Hialeah... Albo może Honolulu? Nieważne! Stacjonują tu przecież najlepsi piloci! największe okręty morskie w całej galaktyce. Żaden Japończyk nie podskoczy zaden wasacz nie zepsuje humoru. A jednak! PACIFIC WARRIORS to prosta zręcznościówka, znana też pod tytułem BEYOND PEARL HARBOR. Jej akcja rozpoczyna się wkrótce po ataku na słynną amerykańską bazę. Wskakujesz w samolot i lecisz ostrzeżać wroga. Programiści przygotowali dla ciebie pięć lokacji z pięcioma misjami każda. Nie namęczysz się zbytnio, bo sterowanie

jest banalne, zaś samolot obserwujesz od tyłu, jak w każdej szanującej się strzelance. Największą wadą PACIFIC WARRIORS jest przestarzała szata graficzna, rodem z epoki Nintendo 64. Samoloty prezentują się w marę sen-



sownie, ale całe otoczenie wygląda jak wielka rozmazana plama. Na szczęście program nadrabia grywalnością oraz niską ceną. W niektórych miastach piraty drożę, chodzą.

Pacific Warriors

2,9 zł

3

Rodzice oklamywali cię od dawna, synek. Powiedz im ci, że cię kochają, że jesteś kimś niezwykłym i że lokomotywa to taka ciachcia ciągnąca wagony. Nieprawda! Wszyscy Rokokoszanie wiedzą, że Lokomotywa jest niewielką planetą leżącą w gwiazdozbiórze Cymbarów, sąsiadującą ze słynną Paratyką. Żyją na niej glisty, roboty i biedronki, a władzę sprawuje niejaki a zresztą! Ten element politycznej rzeczywistości królestwa Rokoko diemetera nie się ostatnio zmienił



Panstwko zaatakował zły mag Astaros wraz z potężnym robotem Daconem. Po szybkim zwycięstwie ukradł Energię Snu z Latarni Przewodnic i stworzył

siedem kolejnych metaowych bestii. Na szczęście do walki o wolność Rokoko stanąłeś ty oraz trzech dziwnych roboterów: Ullashong, Duncch i Momo. Teraz będziesz bil biegający po ekranie owady i rozwalający o ściany. Od czasu do czasu stoczysz bitwę z dużym metalowym robotem. Zniszczeni przeciwnicy rozpadną się na marchewki, pałeczki, banany i kawałki kawona, a czasem pozostawią jakąś literkę. Za każdy zebrany owoc otrzymasz kilka punktów, za komplet liter — dodatkowe życie. Dzieciom TANGOO AND ULLASHONG może się spodobać. Na ekranie nie brakuje fe-

styn arskich kolorów i animowanej przemocy, ba, nawet o trybie dwuosobowym pomyślano. Osobom starszym grę odradzam. Jest nudna jak Jan Sebastian Bach w języku mówym.

Tangoo i Ullashong

2,9 zł

3

Tę gra wyszła tak zapluskwiona, że dopiero ściągnięcie trzech latek o łącznej wielkości około 100 MB pozwoliło ją bezproblemowo uruchomić. Okazało się wówczas, że tak profesjonalnie skopanego pomysłu jak ten ze STREET LEGAL RACING dawno nie było na rynku! Program pod wieloma względami przypomina opisywane w tym numerze MIDNIGHT CLUB 2. Gracz dostaje 20 zielonych patyków, kupuje za nie wóz

podrasowuje go, po czym rusza na miasto. Wpierwszka przeciwnika — dresu gotowego się ściągnąć — po czym ustala trasę. Następnie rusza do boju, modząc się po cichu, by przekroczyć linię mety jako pierwszy. I tu pojawia się poważny błąd logiczny programu. Otóż trasę proponuje ten zawodnik, który ma większy prestiż. Wystarczy więc wygrać kilka wyścigów i podrasować sobie samochód, by móc spuścić łomot każdemu chłystkowi. A co to za przyjemność, mając auto o przyspieszeniu pięć do stu? Fajnie rozwiązano za to opcje uningo-

we. Wóz można przebudować tak dalece, że go rozpozna fabryka nie pozna. Grzebać da się zarówno



w środku (zawieszenie, hamulce, przeróbki silnika) jak i na zewnątrz pojazdu (spoilery i inne cacka). Zadbano nawet o symulację zniszczeń! Cóż z tego, skoro gra ścieże na niemałym sprzęcie — wygląda fatalnie.

Street Legal Racing

2,9 zł

2

Firma, która zrobiła tę słabiuchną gierkę nazywa się Made by Kiddies (z ang. zrobione przez dzieciaki). Nazwa pasuje do produktu. AIR RAID: THIS IS NOT A DRILL to przykład urzędowej amatorszczyzny i optymistycznej, wręcz dziecinnej wiary w dobroć rynku. Ten niestety, bywa okrutny. Gry nie polecam chociażby dlatego, iż jest reliktem przeszłości. Podobne strzelaniny tworzone już na osiemnastowiecznych. Dawano graczom do dyspozy-



cji potężne działo, przymocowane na stałe do brzozy czy pokładu jakiegoś pancernika, po czym nakazywano mu zestrzelić wszystko, co pojawi się w zasięgu wzroku. W AIR RAID dzieje się podobnie. Jest działo (duże, chyba że 40 mm) i trzeba z niego bez przerwy strzelać. Po niebie fruwać myśliwce, bombowce i torpedowce, obficie pułając tym, co mają pod kopytem. Na gorzej z tymi ostatnimi — rozpędzone torpedy można co prawda zwać bombami głębinowymi, ale wystarczy, że kilka razy szluka ta się nie powiedzie, a już można zwinąć się do domu. Etapów przygotowano niemalże sto, lecz te nie różnią się znacząco od siebie. Za każdym razem na statek gracza naciera fala samolotów i trzeba je wszystkie zniszczyć. Owszem, zmieniają się statyczne tła, woda pulsuje (przepraszam, faluje) z inną częstotliwością, ale myśliwce wroga wciąż atają w kółko, zosławiając w spokoju statki stoją-

ce tuż obok. Te zaś ani myślą wesprzeć gracza ogniem... Słaba grafika, niewielka różnorodność wrogów, zaledwie jedna animacja eksplozji dopełniają czary goryczy. Nic, tylko palić sobie w te...

Air Raid

2,9 zł

1

Bedzie prequel Przyczajonego cygrysa i ukrytego smoka

Jest Li wcieli się w postać Li-Mu Baia z filmu „Previous Sword, Golden Hair”, który będzie prequelem oskarowego „Przyczajonego tygrysa i ukrytego smoka”. Scenariusz opowiada o młodym mnichu, który zakochuje się w dziewczynie swojego najlepszego kumpla.

Potter zmienia barwy

Reżyser Mike Newell („Cztery wesela i pogrzeb”), będzie odpowiedzialny za czwartą część przygód Harry’ego Pottera. Zdjęcia rozpoczną się w kwietniu przyszłego roku, a premiera filmu „Harry Potter i Czarna Gwiazda” odbędzie się dopiero za rok. Nad trzecią częścią wydała zapowiedź na rok 2004 wytwórnia Warner Bros.

Trzeci Turniej

W listopadzie rozpoczną się zdjęcia do kolejnej adaptacji jednej z najpopularniejszych gier komputerowych wszech czasów, bijatyki MORTAL KOMBAT. Na ekranie po raz kolejny pojawi się Christopher Lambert jako Rayden, Robin Shou jako Liu Kang, Linden Ashby jako Johnny Cage oraz Talisa Soto w roli Kitany. Fabuła filmu opiera się na razie tajemnicy.

Blade 3

We wrześniu rozpoczęła się ekranizacja przygód najstydniejszego czarodziejskiego pogromcy wampirów. Film będzie nosił tytuł „Blade: Trinity”. W rolę tytułową zagra Wesley Snipes, a jego boju pojawią się Kris Kristofferson jako Whistler i Jessica Biel jako córka Abigail.

Następny Gladiator?

Ridley Scott wyznał ostatnio, że zamierza nakręcić drugą część oskarowego filmu „Gladiator”. Tym razem historia ma opowiadać o losach Lucjusza, syna Maximusa (Russell Crowe). Reżyser przyznał także, że na ekranie nie zobaczymy Crowe’a, co najwyżej w rekonstrukcjach. Praca na planie rozpocznie się w przyszłym roku.

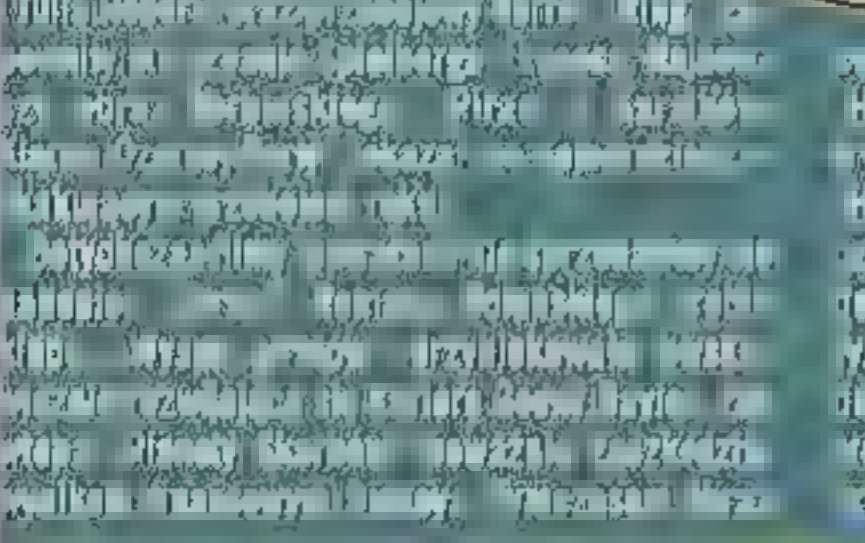
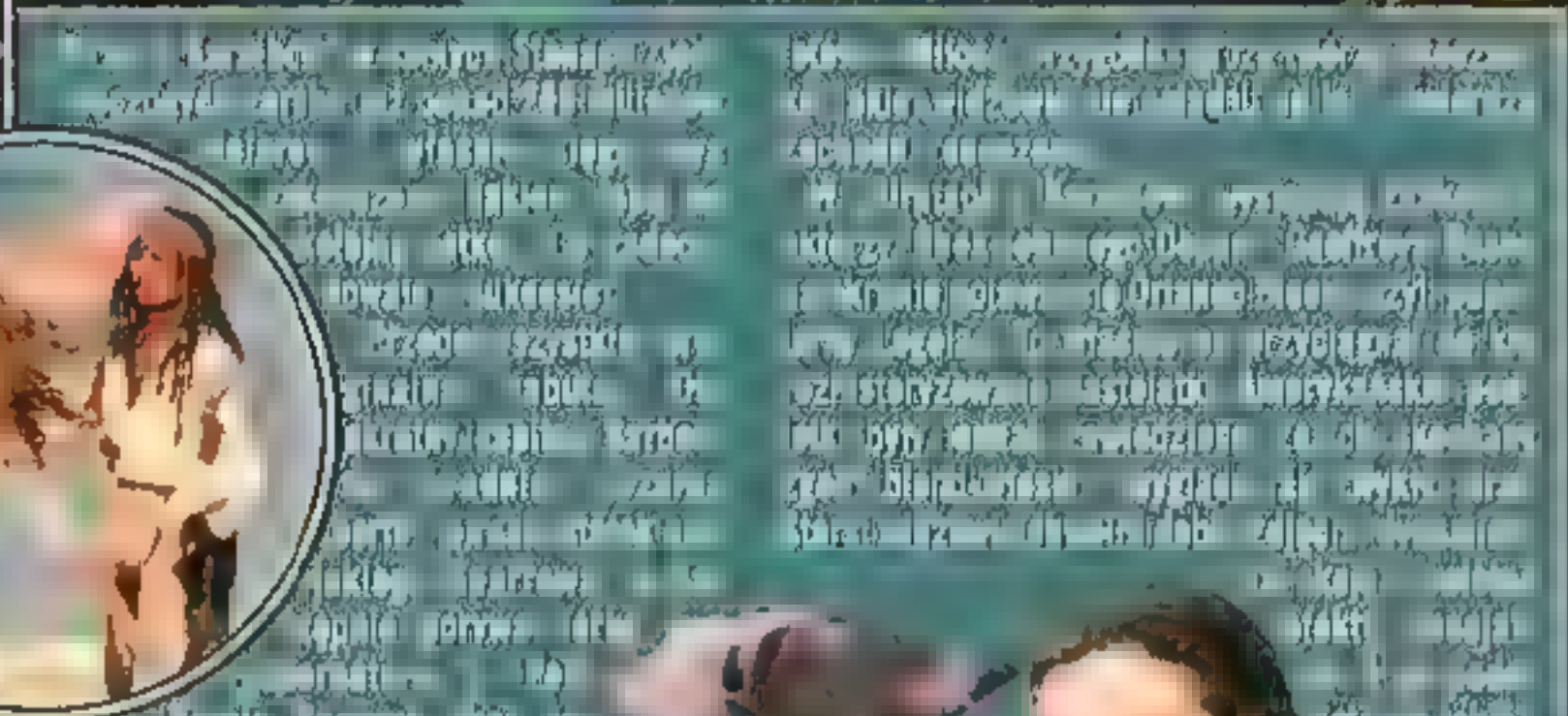
Chiny bez Larry Croft

Wielkie władze zakazały wywożenia z Chin Larry Crofta Tomu Ralder. Kolaboruje z Chinami. Cozary szan, z obrządku ich kraj w nagły sposób. W Chinach nie rozumieją naszej kultury. W Chinach nie mogą być takie słowa. W Chinach nie powiedz jeden z przodków chińskiej administracji.

*** Dawid Muszyński



PIRACI Z KARAIBÓW



GHOSTS OF THE ABYSS

Film „Titanic” Jamesa Camerona był gigantycznym sukcesem. Dość powiedzieć, że do dziś króluje na liście najbardziej dochodowych filmów w historii kina, wyprzedając drugi w kolejności „Jurassic Park” o blisko 800 mln dolarów. Łączny przychód „Titanica” z dystrybucji kinowej wyniósł 1,8 miliarda dolarów, a więc więcej niż budżet niejednego dużego państwa! O dziwo, Cameron nie nakręcił „Titanic 2”. Z „Ghosts of the Abyss” (po polsku „Głosy z głębin”).

nie dowiesz się więc, że Leoś tak naprawdę żyje i jedzie do ukochanej, tylko że jego pociąg zdarzył się z górą krowiego łajna i utonął w pobliskim bagnie. Weźmiesz za to udział w trójwymiarowej (IMAX) wyprawie pod powierzchnię oceanu. Wyprawa o tyle niezwykłej, że... jednej z ostatnich. Titanic niszczy i naukowcy szacują, że za niecałe 30 lat zawał się, raz na zawsze grzebiąc tajemnice swych pasażerów.



Silną filmu są autentyczne, niepublikowane wcześniej zdjęcia z miejsca, gdzie osiadł wrak. Wraz z członkami znakomicie wyposażonej ekipy Camerona widz podziwia rozpadające się wnętrza liniowca, pełne przepychu sale balowe i ciasne kajuty, w których wciąż stoją kieliszki do drinków, po których walają się szczątki ubrań i całkiem dobrze zachowane meble. Twórca dwóch pierwszych części „Terminatora” nie byłby jednak sobą, gdyby nie spróbował wepchnąć do filmu chociaż kilku efektów specjalnych... Połączony reflektory wiszące nad wrakiem rzucają upiorne cienie na morskie dno, co w połączeniu z pojawiającymi się od czasu do czasu aktorami (odgrywającymi role załogi pasażerów okrętu) daje niesamowite, dość mroczne wrażenie. Brawa dla reżysera!

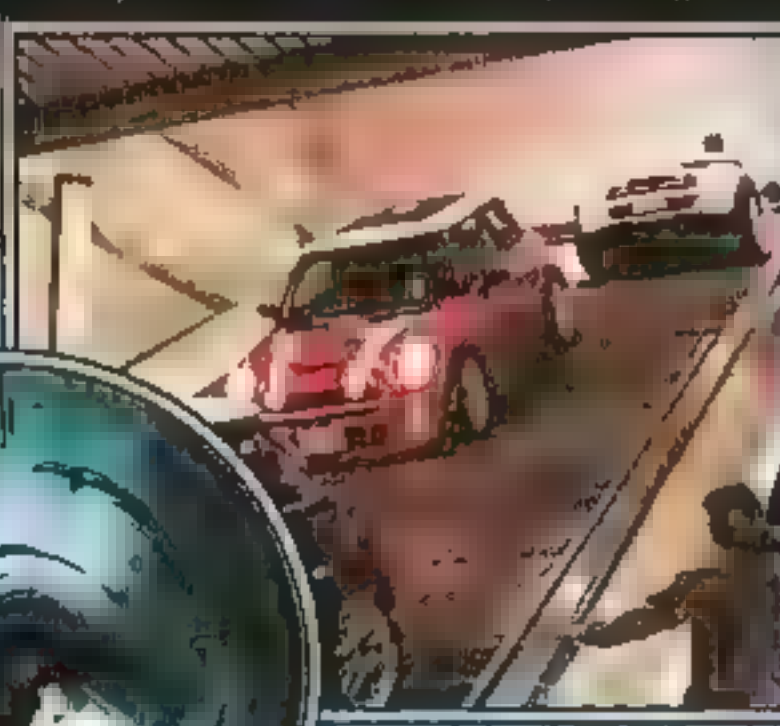
Włoska robota

Pierwsza „Włoska robota” pojawiła się w kinach w 1989 roku. Gwiazdy angielskiego kina Michael Caine i Benny Hill wystąpili w rolach zawodowych złodziei, którzy po wyjściu z więzienia planują skok warty 4 miliony dolarów. Do kradzieży dochodzi w Włoszech. W towarzyszy jej wielka motocykla Mini-Morrisa. Na Wyspach Brytyjskich film zyskał status kultowego. Deszczak się też adaptacji w postaci gry ITALIAN JOB, którą w zeszłym roku wydała firma LEW.

Amerkańska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo na dużym ekranie Marka Wahlberga, Edwarda Nortona i Donalda Sutherlanda. Włoska wersja to szansa na zabójstwo w gangsterze.

Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze. Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze. Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze.

Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze. Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze. Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze.



Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze. Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze. Włoska wersja „Włoskiej roboty” to szansa na zabójstwo w gangsterze.

*** Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski, Zdjęcia: Forum Film, IMAX, UIP

Dzięki temu pliki z dźwiękiem zaczęły zajmować zdecydowanie mniej miejsca, co w dobie Internetu ma niebagatelne znaczenie. Na jednym krążku CD-R można upakować nawet dziesięć godzin muzyki. Jakość takiej płyty nie sięga wprawdzie szczytów, lecz dla mniej wybrednych jest zdecydowanie wystarczająca.

W niniejszym zestawieniu, chciałbym przedstawić ciekawsze konstrukcje z każdej z wymienionych grup (część można by zaliczyć nawet do 2 lub 3 kategorii). Oczywiście nie są to jedyne egzemplarze, gdyż teraz każda licząca się firma chce mieć tego typu sprzęt w swojej ofercie.

Pierwszy z nich, **SIIMX IMP-550**, powinien być wzorem dla innych firm. Charakteryzuje się mini-

NOMAD MuVo NX 128 MB

Wymiary: 1.4 x 2.9 x 0.6 cala
Odtwarza: pliki audio MP3, WMA, nośnik danych: wewnętrzna pamięć 128 MB
Inne dane: Interfejs USB 1.1, możliwość pracy jako dyktafon mono, wzmacniacz (5 pozycji), wyświetlacz LCD, obsługa ID3 Tag
Czas pracy: do 11 godzin z wykorzystaniem baterii AAA



Sony CDX-MP40

Wymiary: 178 x 50 x 178 mm
Odtwarza: CD-Audio i pliki MP3, nośnik danych: płyty CD, CD-R/RW
Inne dane: tuner radiowy – 18 stacji FM, 12 stacji AM, equalizer: 3 zakresy regulacji, ekran LCD, opuszczany panel, opcjonalnie pilot (w formie joysticka)
Czas pracy: nieograniczony – czerpie energię z akumulatora samochodu

NAPA PA12-FM. Jest to odtwarzacz posiadający wbudowaną 64 MB pamięć, radio FM i wyświetlacz ciekłokrystaliczny z podświetleniem. Wszystko to zamknięto w małej i poręcznej obudowie. Ciekawostką jest fakt, że pamięć tego urządzenia można bez problemu rozszerzyć, nawet o 512 MB, kartą Secure Digital. Całość działa poprawnie, lecz mała pamięć podstawowa nie ma: zmusza użytkownika do zakupu rozszerzenia. PA12-FM można wykorzystać także jako dyktafon lub przenośny „dysk twardy”.

MSI Mega Stick 1

Wymiary: 95.7 x 31 x 18.9 mm
Odtwarza: pliki audio MP3, WMA, nośnik danych: wewnętrzna pamięć 128 MB
Inne dane: interfejs USB, możliwość pracy jako dyktafon, obsługa ID3 Tag, wzmacniacz – 5 ust., wyświetlacz LCD, radio FM, wejście mikrofonowe
Czas pracy: do 12 godzin



Urządzenie to po podłączeniu do iPod'a wysyła fale radiowe na wybranej częstotliwości, którą może odebrać radioodbiornik w domu czy w samochodzie (www.griffintechology.com)

Stacjonarni

Następną rodziną produktów wykorzystujących pliki MP3 są stacjonarne odtwarzacze DVD oraz CD-Audio, które mogą korzystać z plików MP3. Przykładem z tej klasy jest wprowadzony niedawno **Ronin 215F**. Cena tego urządzenia nie przekracza 350 złotych, inne odtwarzacze dostępne na rynku także obsługują pliki MP3. Nie sposób wymienić ich wszystkich, gdyż nie mał każdy tego typu sprzęt radzi sobie z cyfrowo zapisaną muzyką.

Ostatnią grupą, którą chciałbym przybliżyć, są radio-odtwarzacze samochodowe, które wykorzystują wszystkie znane dotychczas nośniki. Są wśród nich urządzenia pozwalające na podłączanie dysków twardej w kieszeniach podobnych do tych, jakie spotykasz na co dzień w wielu komputerach. Są odtwarzacze CD, działające na podobnej zasadzie jak osobiste i stacjonarne playery (przykładowo bardzo tani **First** modele od 4103 do 4105 lub **Sony CDX-MP40**).

Pliki MP3 znajdziesz obecnie w większości urządzeń, z których korzystasz: w domu, w samochodzie czy nawet w... telefonach komórkowych (Siemens S.45i, Nokia 3300 czy Samsung SGH-M100). Casio umieściło odtwarzacz MP3 w zegarku. Cóż... Wygląda na to, że ten format zagroził u nas na długo.

Twardezie

Kolejną grupą produktów odtwarzających pliki MP3 jako źródło muzyki są urządzenia wykorzystujące ogromną pojemność dysków twardej. Kluczowymi przedstawicielami tego segmentu są między innymi Creative Jukeybox ZEN, Thomson Lyra i Apple iPod.

ZEN ma formę prostopadłościanu przypominającego gabarytami paczkę papierosów. Posiada wbudowany ekran ciekłokrystaliczny oraz szereg przycisków sterujących i odpowiednie gniazda. Obudowę tego produktu wykonano z anodowanego aluminium, co wpłynęło na obniżenie jego wagi, a zarazem podniosło wytrzymałość całości na urazy mechaniczne. Nośnikiem danych jest 2.5-calowy dysk twardy o zawrotnej pojemności 20 GB. Ciekawostką stanowi fakt, że ZEN jest w stanie komunikować się z komputerem nie tylko poprzez tradycyjne złącze USB, ale także przez szybkie złącze IEEE1394 (Fire Wire). Taki dualizm umożliwia mu współpracę zarówno z pecetami, jak i Macami.



NOKIA 3300

Wymiary: 114 x 63 x 20 mm
Odtwarza: pliki audio MP3 i AAC, nośnik danych: karta pamięci MMC
Inne dane: telefon GSM 900/1800, kolorowy wyświetlacz LCD, radio, elektr. notes i inne

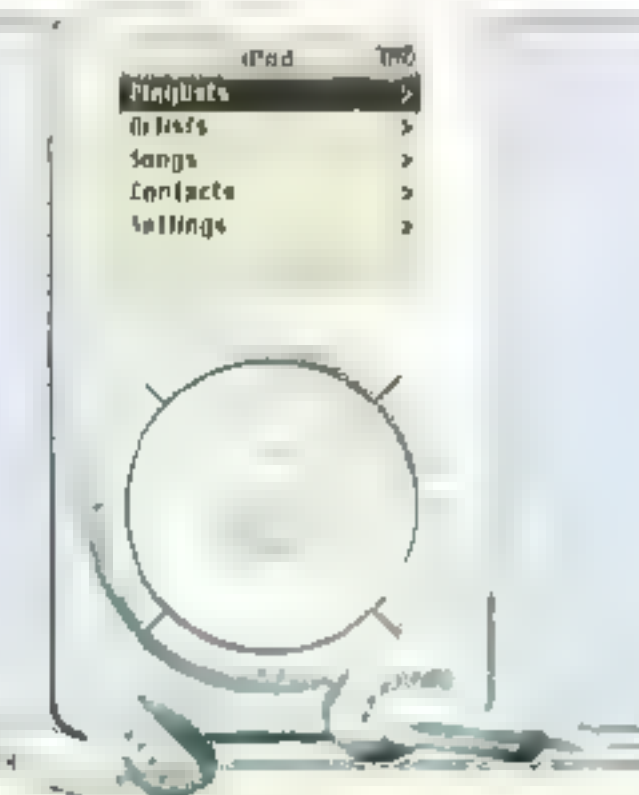
Thomson Lyra jest urządzeniem podobnie

skonstruowanym, lecz nieco większym. Tak samo jak Zen wykorzystuje dysk twardy oraz posiada wbudowany ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Na komplecie baterii pracuje do 12 godzin, a gdy żywasz go w mieszkaniu, można podłączyć do niego zewnętrzny zasilacz sieciowy.

Apple iPod został stworzony z myślą o miłośnikach komputerów Macintosh (u nas pracują się na nich głównie w redakcjach, np. w GLCKL!). Dane gromadzone tak jak w poprzednich dwóch przypadkach na dysku twardym, przenoszone są poprzez port FireWire. Do tego sprzętu skonstruowano wiele dodatków, z których chyba najciekawszym jest **iTrip**

Apple iPod

Wymiary: 4.1 x 2.4 x 0.62 cala
waga 158 / 176 g
Odtwarza: pliki audio MP3, AAC, WAV, AIFF, Audible, nośnik danych: dysk twardy 10, 15 lub 30 GB
Inne dane: interfejs USB 2.0, FireWire, ekran LCD, wzmacniacz – 20 ustawień, system Anti-Shock do 20 min., indywidualne menu
Czas pracy: do 8 godzin z wykorzystaniem akumulatora LI 630 mAh



Ronin 215F

Wymiary: 350 x 328 x 120 mm
Odtwarza: pliki audio MP3, VCD, DVD, CD-Audio, nośnik danych: płyty CD oraz DVD
Inne dane: wyjścia S-Video, composite, eurozłącze, audio: stereo, cyfrowe, elektryczne i 5.1, wyświetlanie funkcji na ekranie TV (OSD)
Czas pracy: nieograniczony – urządzenie korzysta z sieci 220 volt



NAPA PA12-FM

Wymiary: 57 x 74 x 22 mm, waga z baterią: 75 g
Odtwarza: pliki audio MP3, WMA, nośnik danych: wewnętrzna pamięć oraz karty MMC / SD
Inne dane: interfejs USB 1.1, wyświetlacz LCD, wzmacniacz – 5 ustaw., możliwość aktualizacji oprogramowania, cyfrowy tuner FM, funkcja dyktafonu, obsługa ID3 Tag
Czas pracy: do 30 godzin z wykorzystaniem baterii AA



Thomson Lyra PDP 2620

Wymiary: 138 x 78 x 32 mm
waga 300 g
Odtwarza: pliki audio MP3, nośnik danych: dysk twardy o pojemności do 20 GB
Inne dane: zasilanie baterijne lub przy wykorzystaniu zasilacza
Czas pracy: do 12 godzin przy użyciu baterii



WWW

- alternatywa dla Internet Explorera

IE rządzi. Program Microsoftu przez kilka ostatnich lat opanował niemal cały rynek przeglądarek internetowych. Czy nic nie zagrozi jego pozycji?

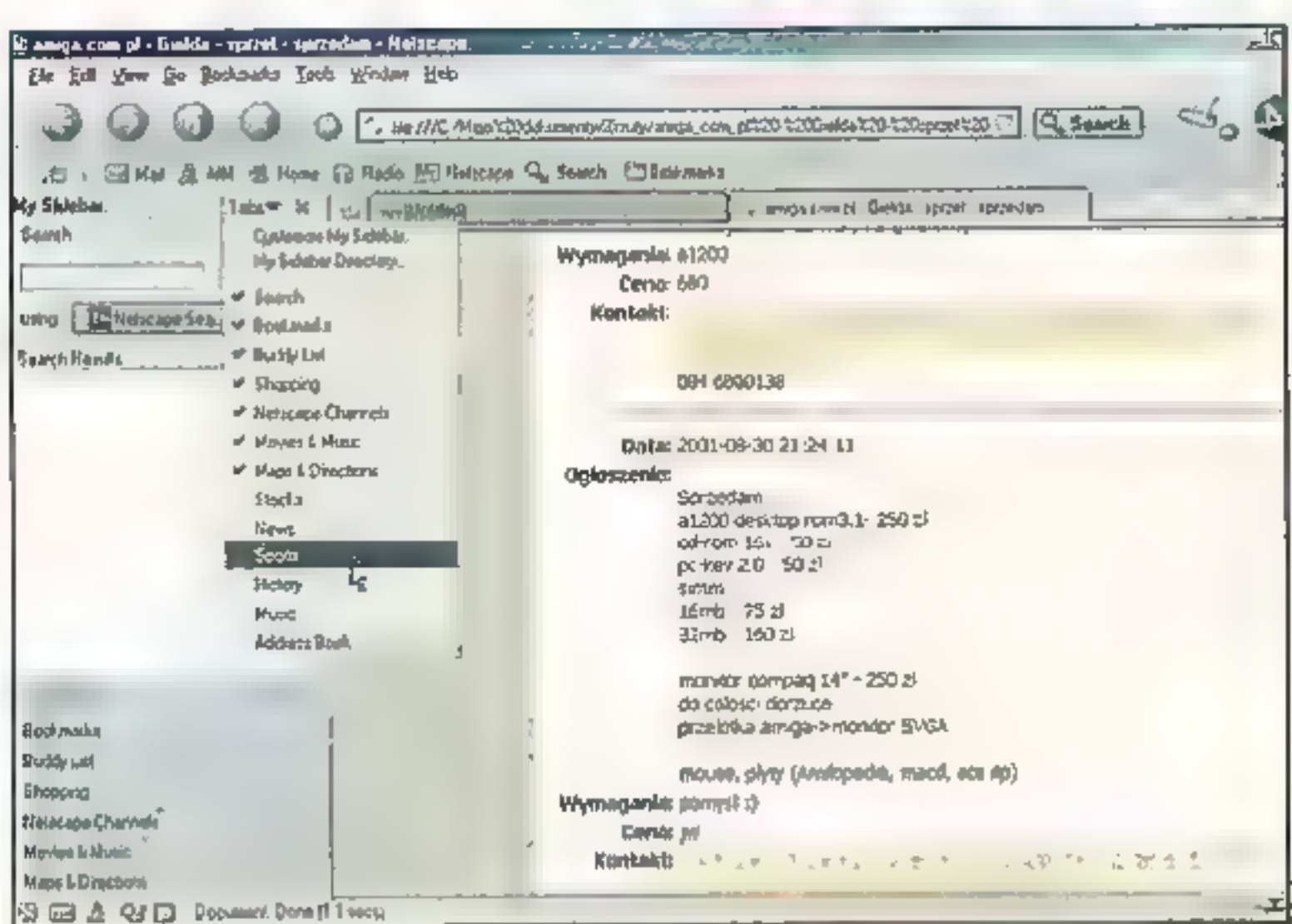
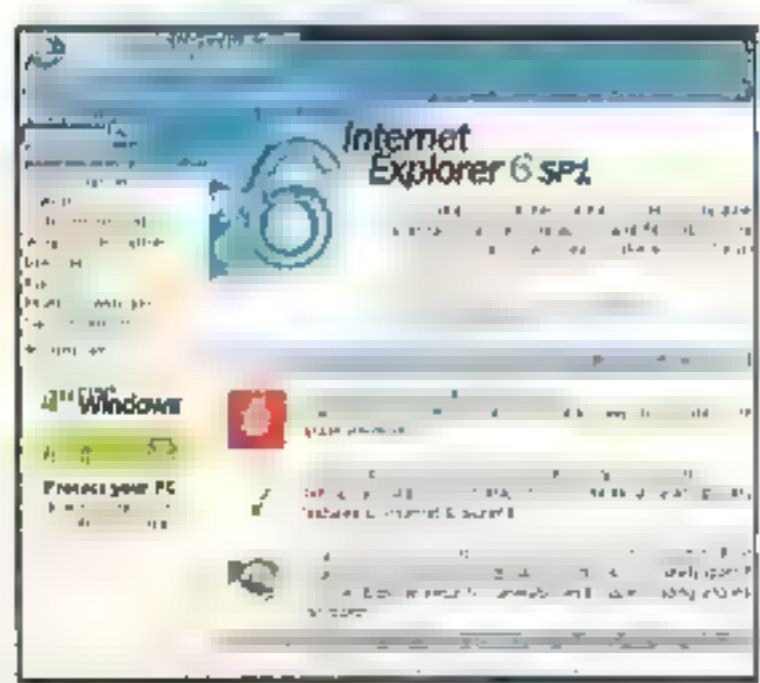
Wiele osób łączy Internet tylko z wyłączeniem ze stron WWW wyświetlanymi w Internet Explorerze. Równie często użytkownikom Sieci wydaje się, że zostali praktycznie skazani na dożywotnie korzystanie z przeglądarki Microsoftu. Tymczasem istnieje dużo niezależnych aplikacji, z których przynajmniej kilka nie ustępuje pod względem możliwości popularnemu Explorerowi. Warto zatem przyjrzeć się temu, co oferuje konkurencja.

Opera

Jedną z najciekawszych propozycji jest przeglądarka o swojsko brzmiącej nazwie Opera. Program posiada polską wersję językową i podobnie jak wiele innych aplikacji, obsługuje system skrotek umożliwiający dopasowanie jego wyglądu do upodobań użytkownika. Standardowy motyw utrzymany jest w przyjemnej błękitnej tonacji, natomiast dla osób bardziej konserwatywnych dostępna jest także skóra zbliżona kolorystycznie do ustawień Windowsa. Obsługa programu jest prosta i intuicyjna, tak więc każdy, kto miał do czynienia z jakąś przeglądarką internetową, bez problemu poradzi sobie z Operą. Podstawową różnicą pomiędzy Operą a Explorerem jest zastosowanie w tej pierwszej zakładki umożliwiającej otwarcie kilku stron w jednym oknie programu. Wymaga to przyzwyczajenia się, ale skutecznie zapobiega zaśmuceniu ekranu i pasku zadań przez kolejne okna. Opcja ta pozwala także śledzić kolejność pojawiania się otwierających

się stron. Oczywiście możliwe jest otwieranie kolejnych stron w oddzielnych oknach, tak jak dzieje się to w Explorerze. W innym miejscu umieszczono także historię otwieranych stron. Znajduje się ona w opcjach Okno / Specjalne / Historia.

Opera zawiera klienta poczty elektronicznej integrowanego z przeglądarką - otwiera się jako kolejna zakładka. Program oferuje zaawansowane opcje filtrowania wiadomości, chroniące użytkownika przed spamem, a nie potrafi nieśwety przełączyć ustawień i wiadomości z innych programów, co nie zachęca do przesiadki z Outlooka. Siłą Opery są jej dodatkowe opcje, często niedostępne u konkurencji. Wciśnięcie F12 uruchamia ekran szybkiej konfiguracji. Opera umożliwia zablokowanie denerwujących okienek zawierających reklamy, użytkownik może także przyspieszyć wczytywanie stron poprzez wyłączenie odtwarzania elementów graficznych i muzycznych zawartych na stronach. Bardzo ciekawa jest też opcja „oszukiwania” stron WWW. Opera potrafi

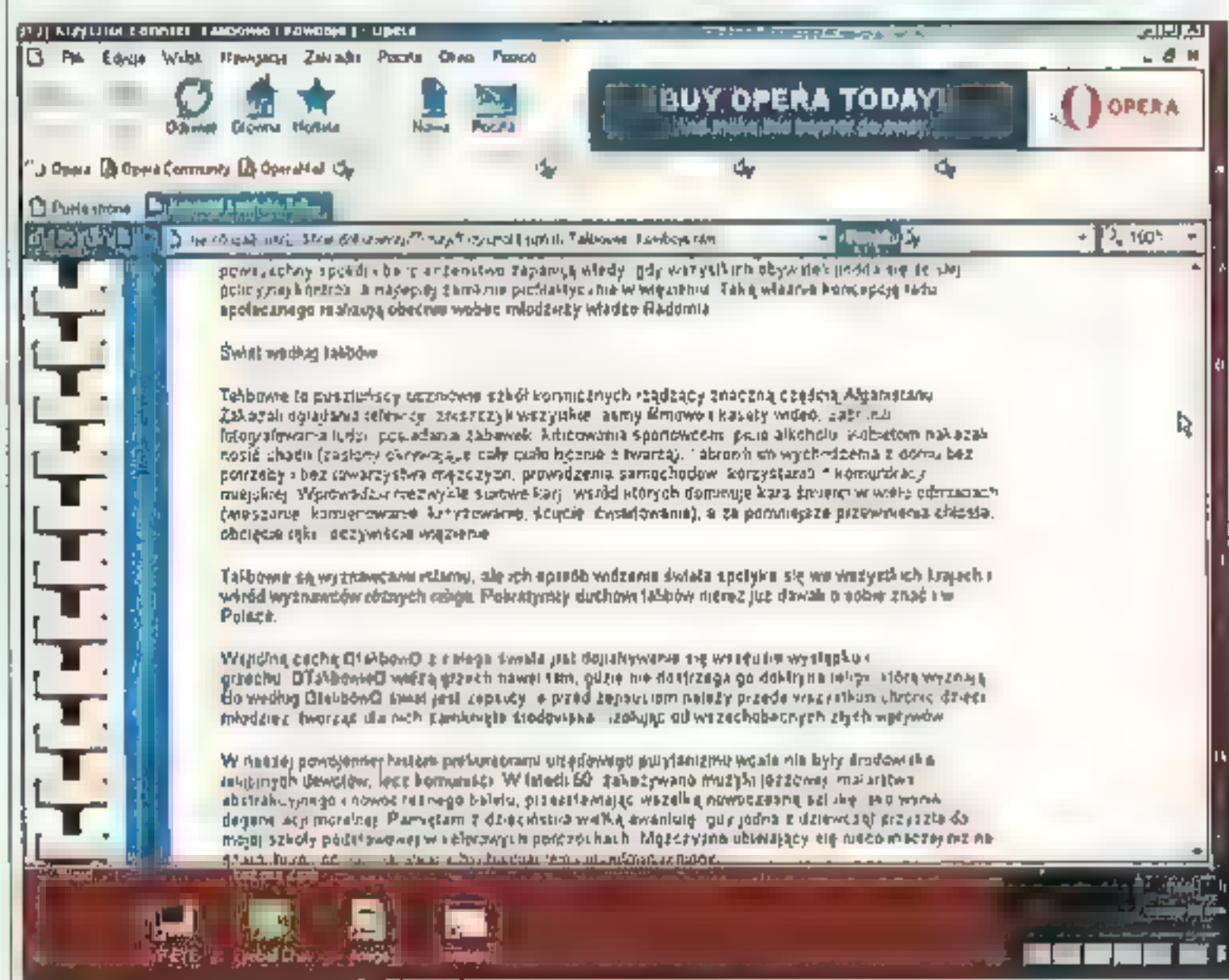
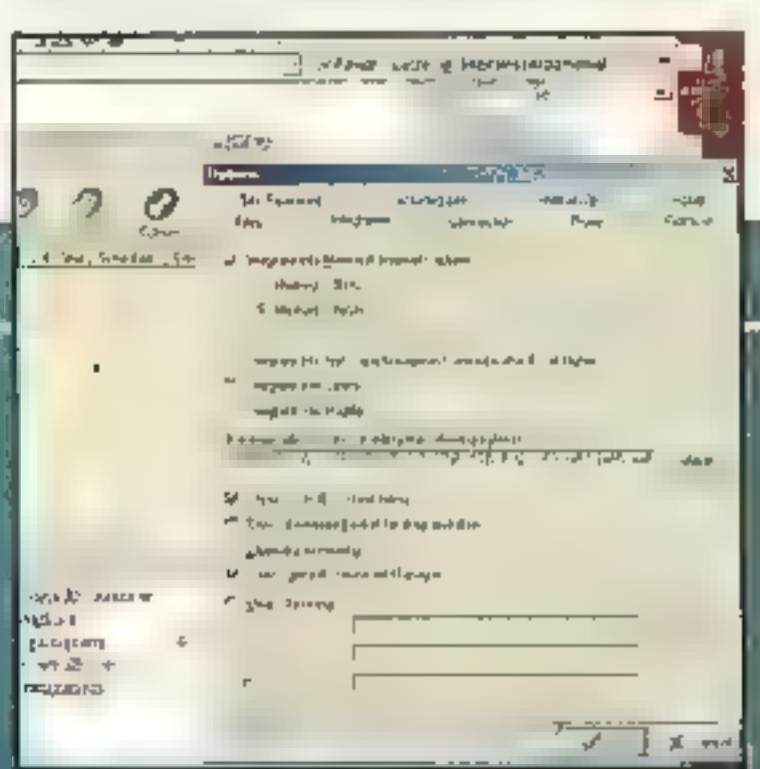


przedstawić się jako Mozilla lub Internet Explorer, co często ułatwia wyświetlanie strony. Aplikacja nie jest nieśweta w pełni darmowa. Wersja niewymagająca wnoszenia opłaty zmusza użytkownika do oglądania reklam wyświetlanych w górnej części interfejsu. Na szczęście baner zajmuje niewielką część ekranu a w wyższych rozdzielczościach jest niemal niezauważalny.

Netscape

Kiedyś był głównym konkurentem Internet Explorera, obecnie popadł w zapomnienie. Netscape w pełni zasługuje na określenie „pakiet internetowy”. Oprócz przeglądarki oferuje klienta pocztowego, komunikator oraz program do tworzenia stron WWW. Wszystkie programy są dopracowane i doskonale wywiązują się z powierzonych im zadań. Po dość długim czasie potrzebnym programowi do

uruchomienia się, użytkownik wita bardzo ładny interfejs, nieśweta w języku angielskim. Program można spolszczyć, wymaga to jednak odszukania w Sieci odpowiedniego pakietu. Obsługa Netscape jest w pełni intuicyjna, wszystko znajduje się w odpowiednim miejscu. Podobnie jak Opera, także najnowsza wersja Netscape obsługuje zakładki umożliwiające wyświetlenie kilku stron w jednym oknie. Tutaj jednak system zakładek dotyczy tylko przeglądanych stron WWW. Pozostałe programy otwierają się w osobnych oknach. W osobnym oknie otwiera się również historia (dostępna w menu Go). Program oferuje opcję blokady pojawiania się okienek z reklamami. Dodatkowo można określić listę serwerów, z których okienka będą wyświetlane.



Dodatki do IE

- Aby ułatwić sobie pracę w Internecie, nie musisz rozstawać się z Internet Explorerem. Możesz zwiększyć jego funkcjonalność poprzez instalację programów rozszerzających jego możliwości. Dopasanie Explorera najlepiej zacząć od któregoś z menadżerów ściągania plików, takich jak GetRight, Download Accelerator czy Fresh Download. Integrują się one z przeglądarką, przejmując obsługę pobierania plików. Wszystkie programy umożliwiają pobieranie kilku plików jednocześnie, pauzowanie pobierania, a także wznowienie ściągania po zerwaniu połączenia.
- Zablokowanie okienek Pop-up umożliwia kilka programów, takich jak np. ClassEx. Po instalacji na pasku narzędzi Explorera dodany zostanie przycisk wyłączający obsługę dodatkowych okienek.
- Ciekawą propozycją jest pakiet IE++ oferujący dużo interesujących ulepszeń. Po instalacji dodaje do menu Explorera swój pasek narzędzi. Dostępne opcje pozwalają zablokować

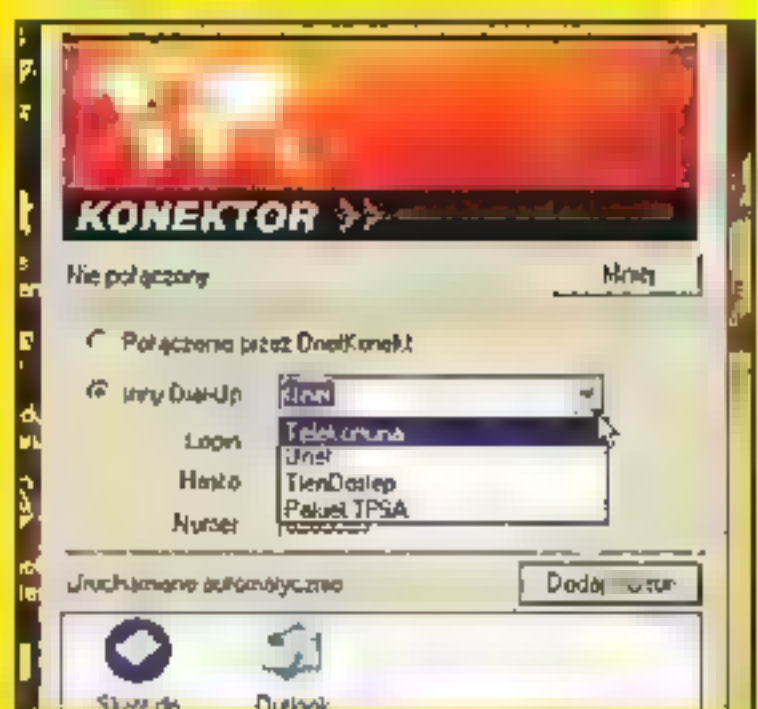
okienka Pop-up, szybko zmienić rozdzielczość, zapisać całą stronę na dysku czy wyświetlić kod HTML zaznaczonego fragmentu strony. Dla osób korzystających z modemu przydatna okaże się funkcja „szybkiego” wyłączenia wczytywania obrazów, dźwięków czy innych dodatków multimedialnych. Oprócz tego program umożliwia zarządzanie historią oraz zapisywanie zawartości formularzy. Użytkownikem czytającym długie strony spodoba się z kolei opcja automatycznego przesuwania ich zawartości.

Tańsza Sieć

Internet: niezależne numery dostępowe

Nasza szanowna Telekomunikacja Polska w ramach otwierania rynku telekomunikacyjnego dopuściła kilka innych firm do „internetowego tortu”. Oczywiście konkurencja musiała spełnić jeden drobny warunek – mianowicie zobowiązać się do świadczenia usług... po takich samych cenach, jakie oferuje dotychczasowy monopolista. Aby zachować uprzywilejowaną pozycję lepsza wprowadziła też całą gamę pakietów internetowych tak aby korzystać z oferty konkurencji uczynić jeszcze mniej opłacalnym. Czy warto zatem interesować się mniejszymi dostawcami internetowymi? Warto, często bowiem oferują oni znacznie większą prędkość od zatłoczonych łącz TP S.A. Własne ogólnopolskie numery dostępowe oferują: Onet Tenbit, O2.pl oraz od niedawna CGM. Własny dostęp do Internetu zapowiadają także autorzy popularnego komunikatora Gadu-Gadu. Korzystanie ze wszystkich operatorów praktycznie nie różni się od usługi dostarczanej przez TP S.A. Nie jest wymagane podpisywanie żadnej dodatkowej umowy, opłata zostanie doładowana do dotychczasowego rachunku. Jedyna zmiana dotyczy numeru oraz loginu i hasła. Dodatkowo w przypadku O2 ko-

nieczna jest rejestracja na stronie, jeśli natomiast masz już konto pocztowe na O2 bądź korzystasz z komunikatora Tlen, możesz połączyć się, wpisując swoje dotychczasowe dane. Inaczej, wygląda sprawa z dostępem Dial-Up oferowanym przez NOM. Aby móc z niego korzystać konieczne jest podpisanie umowy (umożliwiającej także używanie międzymiastowej 1044). Firma KAS także cenami niższymi o 3 gr. za impuls oraz sekundowym naliczaniem



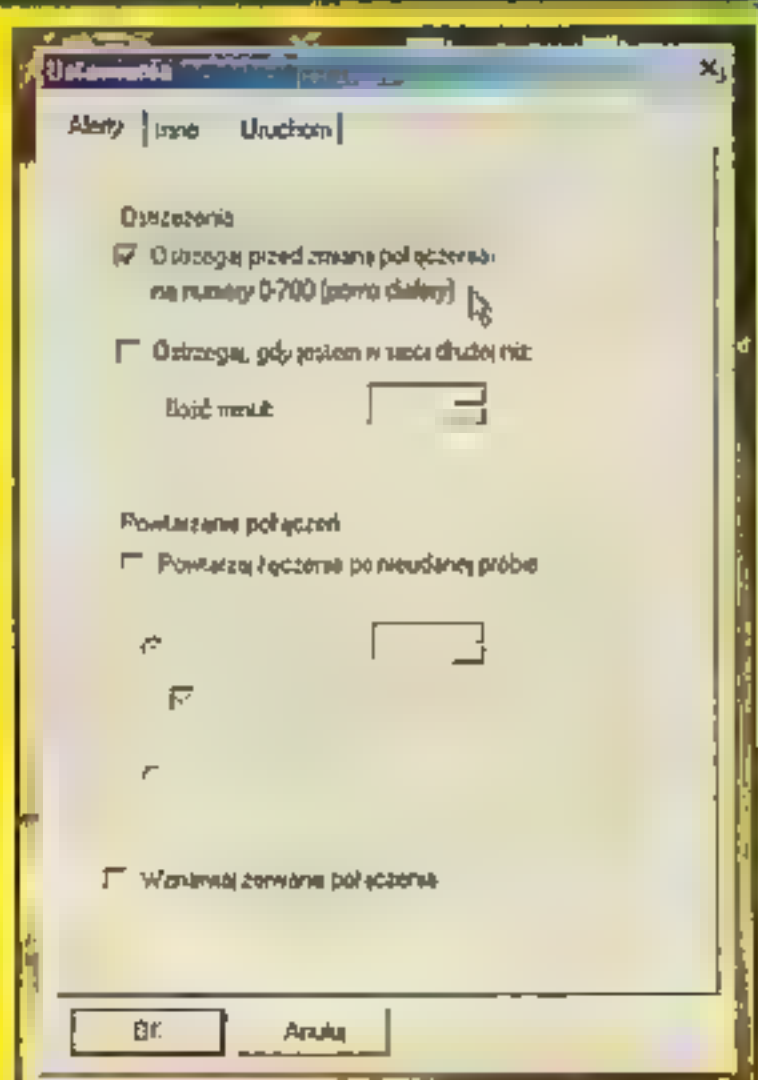
Nazwa	Numer	login / hasło	Program dostępowy	Koszt impulsu 3 min.
Onet.pl	0209580	ppp / ppp	Konektor	29 gr
Tlen	0209587	własne	Tlen Dostęp	29 gr
CGM	0209525	cgm / cgm	brak	29 gr
Tenbit	0209576	ppp / ppp	brak	29 gr
NOM	konieczne podpisanie umowy			26 gr (nalicz sekund)

Dialery: uwaga na oszustów!

Dialer to po prostu program dostępowy, ułatwiający czy umożliwiający połączenie z dostawcą Internetu. Nie byłoby zatem nic groźnego w małych i w sumie pożytecznych aplikacjach, gdyby nie nieuczciwość niektórych operatorów stron z zawartością „dla dorosłych”. Dłóż wykorzystują oni specjalnie przygotowane dialery do przełączenia twojego połączenia ze zwykłego numeru dostępowego na wyjątkowo drogi 0-700

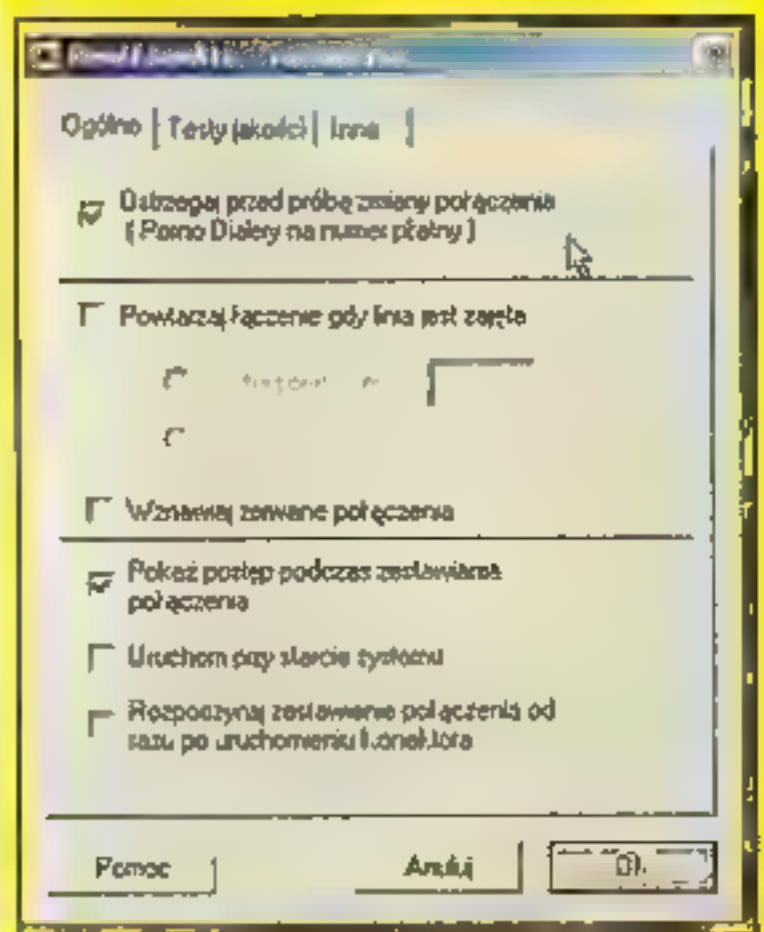
Skandaliczny wydaje się również fakt, że przez długi czas na działać nosić firm zarabiających pieniądze poprzez dialery nie raczyła zareagować TP S.A., która... pobierała część zysku z tego procederu.

Jak się zabezpieczyć przed dialerami? Najprostszą metodą jest zablokowanie u operatora połączeń z liniami 0-700 – daje to 100% bezpieczeństwa i nie kosztuje. Jeśli natomiast chcesz korzystać



z konkursów audiotele, będziesz musiał zamiast ować dodatkowe programy. Opcje zabezpieczania przed dialerami mają programy dostępowe Onet Konektor oraz Tlen Dostęp, przydatny jest także mały program K AntyDialer, który potrafi zablokować połączenia z dowolnie ustalonymi typami numerów, także z 0-700. Dialery potrafią także zwać najnowsze wersje programów antywirusowych (np. popularny polski mks vir).

Jeśli korzystasz z łącza słatego (poprzez telewizję kablową czy sieć osiedlową), działalność dialerów nie jest dla Ciebie zagrożeniem (chyba że dodatkowo masz też modem). Jednak w takich sytuacjach także warto co jakiś czas sprawdzić, czy twój PC nie został zaatakowany przez spryciarzy chcących wyciągnąć od Ciebie pieniądze

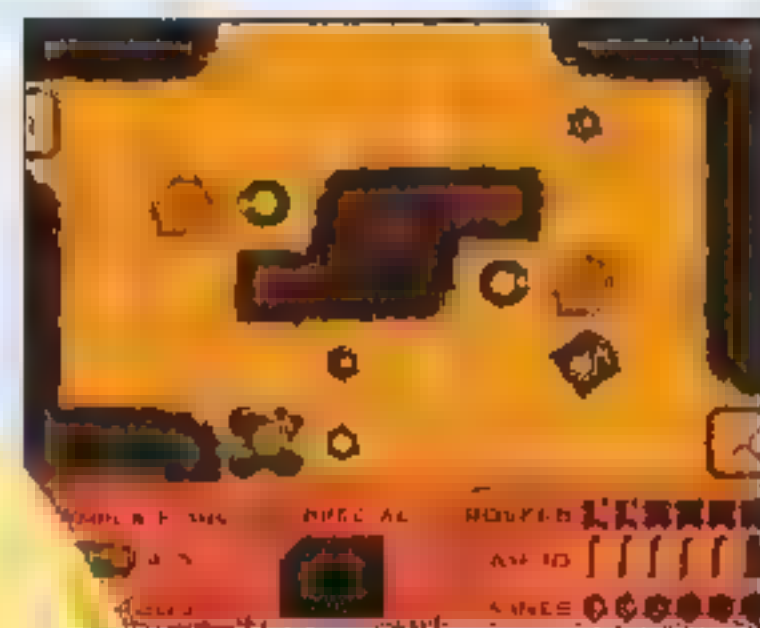


Ściągaj i zagraj...

Gdy w telefonach komórkowych to nie nowego. Już od ładnych kilku lat cieszą się dużym powodzeniem wśród różnych grup odbiorców. Telefony komórkowe wprowadzane obecnie na rynek mają coraz większe możliwości – wyposażone są w duże, kolorowe wyświetlacze czy obsługę aplikacji tworzonych w języku Java i C++. Co więcej, te właściwości nie są już zarezerwowane tylko dla zaawansowanych urządzeń skierowanych na rynek biznesowy. Coraz więcej telefonów przeznaczonych dla masowego użytkownika również dysponuje najnowocześniejszymi rozwiązaniami.

Przykładem takiego urządzenia jest Nokia 3510i. Model ten wyposażono w kolorowy wyświetlacz o dużej rozdzielczości oraz opcję instalowania aplikacji Java. Daje to spore możliwości, bowiem oprócz programów przydatnych na co dzień klient sieci Era może w każdej chwili zainstalować sobie 2 nowe gry stworzone w języku Java.

W pierwszej z nich, MARS PATROL, twoim zadaniem jest niszczenie za pomocą dział nadelających pojazdów wrogich Marsjan. Podczas misji patrolowej, na swej drodze napotkasz kamienie, które musisz przesłakiwać, by nie zostać zniszczonym, oraz roje



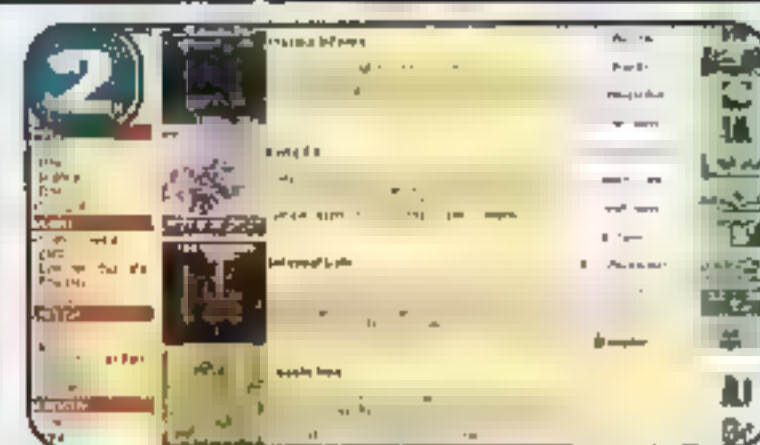
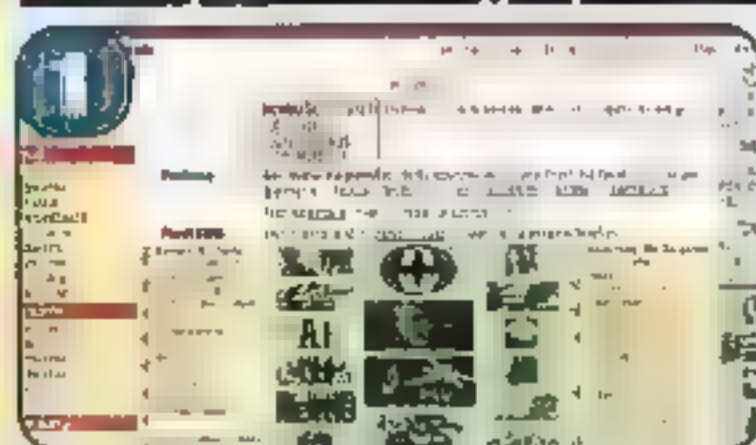
meteorów, które mogą rozbić twój pojazd. Przeszkodę stanowią również naturalne skały, które trzeba niszczyć działem. Druga gra - ZOY MISIA OCALENIA 1 - polega na zebraniu wszystkich dzieci Zoy'a, które zagubiły się na obcej planecie. Misja nie jest prosta - oprócz labiryntu i złowrogich pał, na które można się nabić, gracz spotka również mało przyjaznych Lubiców. Problemem jest także zebranie wszystkich dzieci, która ukryły się w różnych zakamarkach planety - musisz postarać się, by maluchy jak najszybciej powróciły na macierzysty statek. Można tego dokonać eskortując je

na pokład po kolei lub też od razu całą gromadkę. W tym ostatnim przypadku trzeba jednak szczególnie uważać na przyczajonych tu i ówdzie wrogów.

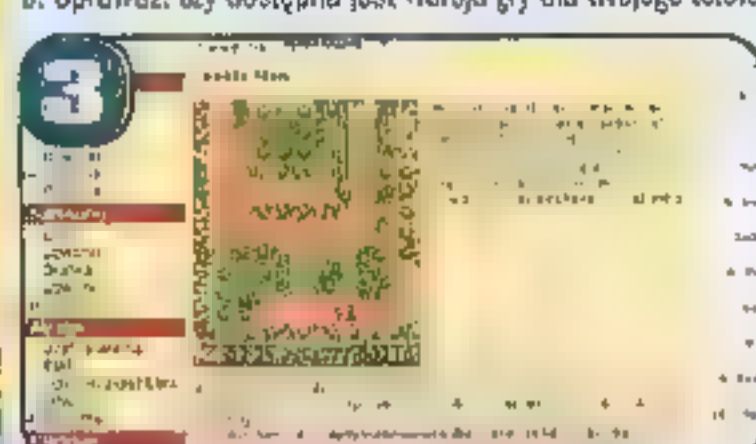
Co zrobić, by zagrać w te gry? Nie są one zapisane w telefonie, a zatem musisz ściągnąć je ze strony Era. Programy znajdują się w portalu Era Omnia w zakładce Promocje. Wystarczy wybrać jedną z gier i pobrać zakładkę do siebie. Po jej odebraniu należy zapisać ją w zakładkach, skąd trzeba ją uruchomić. Gra zostanie zainstalowana w menu Gry - to wszystko. Można już ratować dzieci Zoy'a lub patrolować planetę Mars.

W następnym numerze GLICK! przeczytasz o kolejnych grach na komórki. Mamy nadzieję, że ten minicykl przypadnie ci do gustu.

Jak pobrać grę na komórkę?



1. Znajdź w Sieci serwis oferujący gry dla telefonów komórkowych. 2. Przejdź do działu gier - wybierz interesującą Cię pozycję. 3. Sprawdź, czy dostępna jest wersja gry dla twojego telefonu. 4. Zamów grę wysyłając SMS na podany numer



Click! radzi • Click! radzi • Click! radzi

CLICK! 59

Jednym zdaniem...

Młodzi robią to najczęściej

■ Co piąty Polak zarywa noc przed komputerem. Jak łatwo zgadnąć, najczęściej grają młodzi ludzie. Przede wszystkim chłopcy, choć i dziewczęta starają się nadrobić zaległości w tej dziedzinie. Jeszcze sześć lat temu zwolenniczek gier było trzy razy mniej niż obecnie.

To, ile czasu poświęcasz na granie, zależy od twojej edukacji i miejsca zamieszkania – bardziej wykształceni mieszkańcy dużych miast siedzą przed monitorem częściej i dłużej. Komputer nie zastępuje im jednak innych rozrywek. Nadal z ochotą chodzą do kina czy sięgają po książki, i to – uważa – o wiele częściej niż ci, którzy w gry nie grają. A to znaczy, że zabawy z pecetem wcale nie są takie szkodliwe...

Liczba graczy maleje wraz z ich wiekiem. Zaskoczyła nas jednak informacja, że żaden z przebadanych 70. latków nie miał styczności z tą formą rozrywki. A przecież sami znamy kilku strasznych panów, którzy rozpoczynają dzień od przycięcia partyjki w QUAKE'ie...

(Badanie stylów życia wykonała i udostępniła nieodpłatnie firma IQS and QLANT GROUP)

Neostrada za złotówkę!

■ Telekomunikacja Polska przygotowała dla internautów nową promocję. Decydując się na podłączenie Neostrady we wrześniu lub październiku, będziesz mógł testować ją przez 30 dni za jedyne 1,07 zł. Jeśli potem uznasz, że usługa TP S.A. to dobry wybór, co miesiąc zapłacisz 149 zł (przy podpisaniu umowy na rok). A jeśli zrezygnujesz z oferty, nie poniesiesz żadnych dodatkowych kosztów.

Timex „stalowy“

■ Najnowszy zegarek firmy Timex spełni oczekiwania zarówno miłośników nowoczesnych gadżetów, jak i... sportowców. Urządzenie łączy w sobie cechy elektronicznego notesu i kalendarza (z możliwością podłączenia do komputera poprzez łącze USB) oraz specjalnego stopera, zapamiętującego wyniki treningów (czas, liczba okrążeń itp.). Liczba funkcji zegarka może być zmienna i zależy od zainstalowanego oprogramowania. W Polsce dostępne są w sprzedaży dwa modele zegarka Ironman Data Link USB, w cenie od 370 złotych



Intel + Microsoft = Telefon

Pod tajemniczą nazwą MIO 8380 kryje się najnowszy telefon komórkowy tajwanskiej firmy Mitac. Wyposażono go w procesor X-Scale 200 MHz firmy Intel i system operacyjny Smartphone 2002 Microsoft. To już właściwie nie telefon, a miniaturowy komputer. Sami producenci określają go mianem „smartphone”, czyli telefonu inteligentnego.

Czemu? Oprócz spełniania typowych funkcji telefonu komórkowego, który będzie działał w sieciach na całym świecie (zakres 900, 1800, 1900), na liście obsługiwanych przez niego aplikacji znajdują się m.in.: Internet Explorer (obsługuje HTML, WM, i WAP), Microsoft Messenger, klient e-mail, przeglądarka plików graficznych, album zdjęciowy, nagrywanie i odtwarzanie głosu oraz plików MPEG4, kalendarz, notatnik, książka adresowa, Windows Media Player (odtwarzająca MP3, WAV, WMA), gry... Ufff. Nie mogło oczywiście zabraknąć

kamery cyfrowej, polifonicznych dzwonków, kolorowego wyświetlacza i MMS-ów. Telefon ma trafić do sklepów na przełomie września i października. I wszystko bardzo pięknie, tylko czy korzystając z tych bajerów, będziemy mieli jeszcze czas po prostu zadzwonić i pogadać z kumplem?



Linux znalazł właściciela?

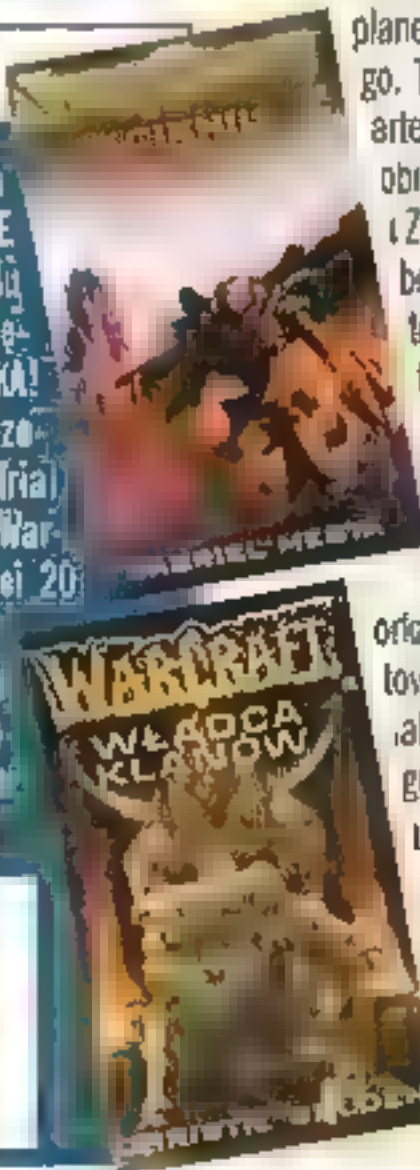
A amerykańska firma SCO uważa, że darmowy system Linux, który tworzony jest na zasadzie open source (wszyscy mają dostęp do jego kodu i mogą go współtworzyć), zawiera w sobie część kodu systemu Unix, będącego własnością SCO. W związku z tym firma żąda opłat licencyjnych od każdego komputera (199 \$) i serwera (699 \$), na którym zainstalowano Linuksa. Informacja zaskoczyła całą branżę komputerową, która w większości korzysta właśnie z tego systemu operacyjnego. Na razie SCO nie przedstawiła jednak żadnych dowodów na poparcie swojej tezy.



Nowe książki Blizzarda

W sklepie internetowym Wirtualna.pl oraz na stronach wydawnictwa ISA możesz już nabyć dwie nowe opowieści ze świata stworzonego przez firmę Blizzard. W „Starcraft. W cieniu Xel-Nagi” poznasz losy kolonistów zamieszkujących prowincjonalną planetkę na peryferyach Dominium Terrańskiego. Trzęsienie ziemi odsłania tam starożytny artefakt, który w ciągu kilku nocy staje się obiektem zainteresowania Ludzi, Protossów i Zergów. Wybuch wojny... Książka ma dobre tempo, lecz duża ilość głównych bohaterów, pogmatwane wątki i masa słownictwa związanego z grą sprawiają, że czyta się ją dość ciężko.

Z kolei „Warcraft. Władca Klanów” przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom fantasty. Gdy rodzice głównego bohatera, orka o imieniu Thrall, gną w pułapkę przygotowanej przez spiskowców, biedny memowak dostaje się w ręce ludzi. Ci wychowują go na doskonałego gladiatora. Prócz umiejętności walki wpaja mu jednak znaczenie słów takich jak przyjaźń i miłosierdzie... Czy Thrall zdoła dzięki temu uwolnić swój lud z niewoli?



Maraton z Magic: The Gathering

Sierpniowy konwent Maraton poświęcony grze MAGIC: THE GATHERING, nad którym CLICK! objął patronat prasowy, okazał się niezwykle udany. Wzięło w nim udział ponad 150 osób i rozegrano aż 29 turniejów, bijąc tym samym ubiegłoroczny rekord. Niespodzianką była zwłaszcza niezwykła popularność czwartkowego turnieju Extended – miał on najwyższą frekwencję ze wszystkich rozegranych na Maratonie turniejów.

Znacznie bardziej zaciekle niż w roku ubiegłym była rywalizacja o tytuł Maratończyka, przyznawany najlepszemu graczowi konwentu. O zwycięstwie Łukasza Podrakowskiego zdecydował dopiero jego bardzo dobry występ w PolTour Łódź – ostatnim turnieju konwentu. Łukasz zajął w nim drugie miejsce, co pozwoliło mu wyprzedzić w łącznej klasyfikacji Piotra Widucha.

Wszystkich zainteresowanych udziałem w turniejach MAGIC: THE GATHERING zapraszamy we wrześniu do Warszawy. W dniach 13-14 odbędzie się pod patronatem CLICK! dwudniowy konwent, na którym rozegrane zostaną turnieje Grand Prix Trial, Monachium (Sealed Deck), PolTour Warszawa (OnBC) oraz Extended. Z kolei 20 września w kilkunastu miastach Polski odbędą się turnieje promocyjnego dodatku Mirrodin. Szczegółowe informacje o wydarzeniach znajdziesz na stronie <http://teamdq.runyko.pl>



Wycisnąć, ile się da

Jak najtańszym kosztem stać się posiadaczem szybkiego i wydajnego procesora? To proste – kupić starszy model... i odpowiednio go podkręcić. Mimo że AMD oraz Intel zjadają walczą o palmę pierwszeństwa, wypuszczając na rynek coraz szybsze i nowsze wersje swoich układów, wielu użytkowników i przekonuje się, że płacąc znacznie mniej, mogą uzyskać taką samą lub nawet wyższą wydajność! Czy warto ryzykować i zmieniać szybkość pracy układu? Cóż... Spójrz na wykres poniżej – na przykładzie procesorów AMD Athlon XP najlepiej widać, co można zyskać.

XP 1700+	standard	1.47 GHz
XP 1700+	po podkr.	1.67 GHz
XP 1800+	standard	1.6 GHz
XP 1800+	po podkr.	1.8 GHz
XP 2600+	standard	2.06 GHz

KAMELEON z Bydgoszczy

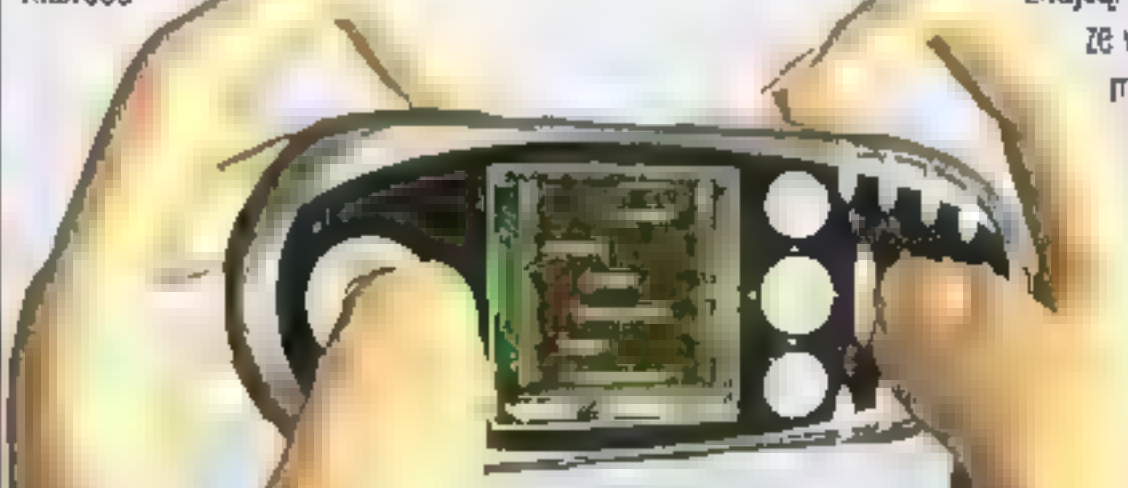
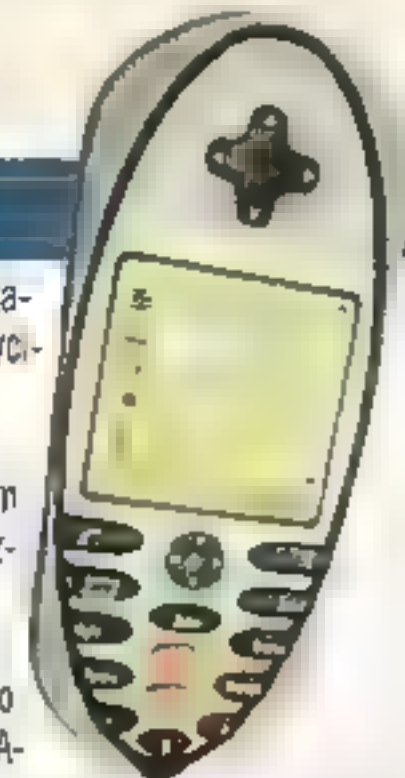
Grać można już prawie wszędzie. Nie tylko w domu, ale i w pocągu, w windzie czy w pracy. Przenośnych urządzeń ciągle przybywa – niestety, miejsca w naszych kieszeniach, plecach i torbach wciąż jest tyle samo. Nic więc dziwnego, że bydgoska grupa badawcza Ateab Research wpadła na pomysł połączenia komórek i konsol do gier. Nie jest to nowa propozycja – na podobny pomysł wpadła Nokia przygotowując konsolkę N-Gage – warto jednak poświęcić jej trochę uwagi ze względu na niektóre rozwiązania techniczne.

W pozycji pionowej to normalny telefon komórkowy. Kiedy przekreślisz go o 90 stopni, staje się maszynką do gier.

Interesuj...

jącym pomysłem jest zastosowanie dwóch przycisków nawigacyjnych. Pierwszego używa się do sterowania funkcjami telefonu. Drugi umieszczony nad wyświetlaczem służy do grania. Czy wiesz już, czemu to urządzenie nazwano KAMELEONEM?

Wyposażenie telefonu jest jeszcze sprawą otwartą. To od firm, które interesują się jego produkcją, będzie zależało, jakie funkcje się w nim znajdą. Twórcy projektu zapewniają, że w KAMELEONIE znajdzie się miejsce na wszystkie technologie współczesnych telefonów komórkowych – SMS'y, MMS'y, transmisje wideo czy aparat cyfrowy. Aparat wzbudził zainteresowanie pozostałych więc czekać na narodziny pierwszego polskiego KAMELEONA.



Gryzienie na start!

Wybór myszek w ofercie firmy Logitech jest tak duży, że można dostać oczopasu. Nie przeszkadza to jednak, aby na rynku pojawiły się kolejne modele tej firmy. Pierwszy z nich to gryzoń z dobrze znanej i chwalonej serii MX'ów.

MX210

Jest to urządzenie optyczne. Zastosowana w nim technologia MX sprawia, że mysz pracuje bardzo precyzyjnie. Sześć w pełni konfigurowalnych przycisków, w tym jeden w rolce, pozwala na wygodne obsługiwanie komputera. Szczególnie przydatny wydaje się klawisz przechodzenia między programami. Z myszy mogą korzystać zarówno osoby prawe-, jak i leworęczne. Gryzoń prezentuje się bardzo ładnie i został solidnie wykonany. Jedyne jego minusy stanowią mały rozmiar, który sprawia, że mysz nie najlepiej leży w dłoni. MX310 nie jest, niestety, urządzeniem bezprzewodowym. Ale dzięki temu jego cena jest bardzo przystępna.

SERIA CLICK!

Do Polski dotarła właśnie nowa seria myszek – Click! (zbieżność nazwy z naszym miesięcznikiem jest przypadkowa, ale nie mogliśmy sobie odmówić, by z tej okazji nie rozdać kilku gryzoni naszym czytelnikom –!). Seria ta składa się z trzech modeli. Najprostszym z nich jest Click! Optical Mouse. Mysz ta posiada 3 klawisze plus jeden w rolce.

W odróżnieniu od pozostałych dwóch gryzoni jest ona na kablu. Przeznaczona jest zarówno dla osób lewo-, jak i praworęcznych, podobnie jak model Cordless Click! Ten ostatni wygląda jednak nieco inaczej i nie ma kabla. Liczba klawiszy jest taka sama jak w przypadku Optical Mouse.

Ostatnim i zarazem najbardziej zaawansowanym modelem jest Cordless Click! Plus. W tym przypadku liczba klawiszy wzrosła do pięciu plus jeden w rolce. Dodatkowo mysz wyposażono w technologię Fast RF, która umożliwia przekazywanie danych z prędkością



porównywalną do tradycyjnych urządzeń kablowych. Dzięki temu opóźnienia w ruchu kursora na ekranie komputera są niezauważalne. Ładny design Cordless

Click! Plus stanowi niewątpliwą zaletę, ale niestety w odróżnieniu od poprzednich modeli, ten przeznaczono tylko dla osób praworęcznych. W przypadku każdego z opisywanych urządzeń bardzo przydatny okazuje się przycisk przechodzenia między programami.

GDZIE KUPISZ MYSZKI LOGITECHA?

Logitech Polska
ul. Goszczynskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel./fax. (22) 844 82 78
www.logitechsklep.com.pl

ILE TO KUPUJEMY

■ MX310	cena 175 zł
■ Click! Optical Mouse	cena 150 zł
■ Cordless Click! Optical Mouse	cena 230 zł
■ Cordless Click! Plus Optical Mouse	cena 270 zł

Jednym zdaniem...

„Inny“ Windows

■ Nie ustają ataki na sztandarowy produkt korporacji Microsoft. Tym razem rządy Japonii, Chin, Korei oraz największe firmy (między innymi NTT Data, Matsushita Electric Industrial, NEC Corp., Hitachi oraz Fujitsu) postanowiły wspólnie zająć się pracami mającymi doprowadzić do powstania systemu operacyjnego będącego alternatywą dla Windows Microsoftu. Najprawdopodobniej twórcy konkurenta okienek „ulepszą” któryś z istniejących już, darmowych systemów.

Bez koloru

■ Producenci telefonów komórkowych ponownie wprowadzają do swojej oferty aparaty wyposażone w czarno-białe wyświetlacze. Bynajmniej nie oznacza to, że kolorowe ekraniki się nie przyjęły, ani tym bardziej, że firmy wyprzedają stare zapasy z magazynów. Po prostu czarno-białe komórki są tańsze, a przez to chętniej kupowane przez mniej zasobnych klientów.

Dziennikarze do boju!

■ Pod koniec sierpnia w warszawskiej kafejce internetowej E-loko odbył się II Turniej Dziennikarzy w grach komputerowych – World Cyber Games 2003. Rozgrywki, w których wzięło udział 40 graczy z kukułastu redakcji, prowadzone w COUNTER STRIKE i STARCRAFT. Niestety, mimo ogromnego wysiłku naszych redakcyjnych kolegów nie udało nam się zdobyć żadnego trofeum. W ramach rewanżu już teraz zaczęliśmy przygotowania do następnego turnieju.

Mysz się podpisze

■ Brytyjscy naukowcy ogłosili, że opracowali metodę, która pozwoli na podpisywanie się za pomocą zwykłej myszki. Specjalny program analizuje ruchy dłoni wykonywane podczas pisania. Wystarczy około 20 prób, aby myszka nauczyła się twojego podpisu. Program ma pomóc w dodatkowym zabezpieczeniu internetowych transakcji. Ma współpracować ze wszystkimi typami myszek i osiągać 99-procentową dokładność.

BBC gratis!

■ Ogromne, pilnie strzeżone i tylko dla wybranych – tak wyglądało dotychczas archiwum programów korporacji BBC. Czas jednak na zmiany – archiwum zostanie wkrótce udostępnione wszystkim zainteresowanym, a materiały radiowe i telewizyjne, w tym jedno z najciekawszych na świecie filmów przyrodniczych, będzie można łatwo ściągnąć z Sieci.

Tele-monopol

■ TP S.A. zapowiedziała, że jej klienci korzystający z najtańszego abonamentu zostaną pozbawieni od grudnia br. możliwości korzystania z usług innych operatorów (np. oferujących tańsze połączenia międzymiastowe). Gratulujemy pomysłu.

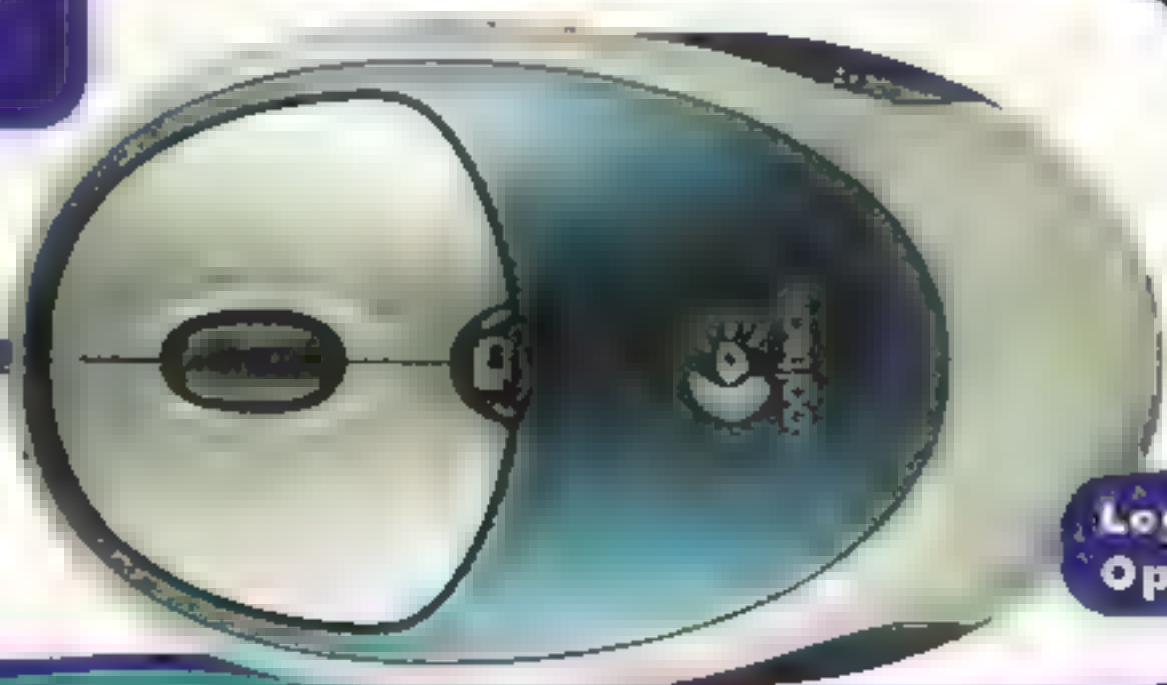
Nie daj sobie sprzątnąć nagrody sprzed nosa. Wyslij SMS'a, a jedna z 15 myszek będzie Twoja!



Logitech Cordless Click! Plus Optical Mouse



Logitech Cordless Click! Optical Mouse



Logitech Click! Optical Mouse

KONKURS

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Jaka liczba myszek wchodzi w skład serii urządzeń CLICK?

Nagrody funduje firma Logitech Polska

Odpowiedz wyslij jako SMS o treści: **CLICK.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca września. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT

Jednym zdaniem...

Philips cyfrowy

■ We wrześniu Philips wprowadzi na polski rynek najnowszy cyfrowy odbiornik satelitarny – DSR1010. Co ciekawe, w naszym kraju odbędzie się jego europejska premiera! Urządzenie przeznaczone do odbioru tzw. programów „Free-To-Air” (niekodowanych przekazów cyfrowych). Odbiornik posiada przejrzyste, przyjazne dla użytkownika menu w języku polskim, a także wyjście audio Dolby Digital 5.1. DSR1010 będzie dostępny po atrakcyjnej cenie 699 zł.

Zegarek z GPS

■ Jeśli prowadzisz aktywny tryb życia, firma Timex wyprodukowała zegarek w sam raz dla ciebie! Timex Ironman Triathlon pokazuje nie tylko aktualną godzinę, ale umożliwia również dokładne zmierzenie przebytego dystansu oraz prędkości, z jaką został pokonany. Pomiar dokonywany jest za pomocą systemu GPS. Aby w pełni wykorzystać funkcje urządzenia, użytkownik musi założyć na ramię specjalny nadajnik. Transmituje on dane do zegarka, na którego ekranie pokazują się potrzebne informacje.

N-Gage w akcji!

■ Użytkownicy najnowszej konsolki do gier firmy Nokia, dzięki usłudze N-Gage™ Arena, już wkrótce będą mogli spotykać się i toczyć pojedynki w wirtualnej przestrzeni. Aby skorzystać z możliwości czatowania, zawierania znajomości oraz grania z przeciwnikami z całego świata trzeba będzie wykupić u swojego operatora usługę dostępu do Sieci. Sama N-Gage™ Arena ma być początkowo bezpłatna. W wirtualnym świecie znajdziesz także porady dotyczące strategii oraz filmy instruktażowe.

Sprzedaj zdjęcia w Internecie

■ Robisz fantastyczne zdjęcia i chcesz trochę zarobić? Specjalnie dla Ciebie powstała internetowa giełda fotograficzna. Pod adresem IGfoto.pl możesz tanio i, co najważniejsze, w sposób legalny kupować i sprzedawać zrobione przez siebie fotki. Zamieszczona w serwisie wyszukiwarka pozwala w prosty sposób znaleźć interesującą Cię tematykę, a następnie jednym kliknięciem zakończyć transakcję i nabyć zdjęcie.

13565+34584-789623=?

■ Ile mil ma kilometr? Sinus 30°? 13 do kwadratu? Czyżbyś miał kłopoty z pamięcią? Nie martw się. Zajrzyj na www.google.com. Ta najpopularniejsza obecnie wyszukiwarka internetowa została wyposażona w wielofunkcyjny kalkulator. Działanie wystarczy wpisać w okno wyszukiwania i nacisnąć „Szukaj” lub klawisz Enter.

Podręczny gigant Maxtora

Maxtor wprowadza do sprzedaży kolejny model dyska zewnętrznego z serii Personal Storage – 5000 XP. Wyglądem urządzenie nie różni się od swoich poprzedników, dopiero po podłączeniu do komputera możesz przekonać się, że zyskałeś nośnik o gigantycznej dla większości użyt-



kowników pojemności 250 GB! Nowszy Maxtor korzysta ze złącza USB 1.1 / 2.0 oraz FireWire – dzięki temu łatwo można go podłączyć

zarówno do nowszych, jak starszych komputerów. Oczywiście należy pamiętać, że korzystanie ze starszego i wolniejszego portu USB 1.1 mocno wpłynie na szybkość zapisu i odczytu danych.

Maxtor 5000 XP przyda się tym wszystkim, którzy potrzebują przenosić pomiędzy kilkoma komputerami ogromne porcje danych – rzędu kilkunastu, czy kilkudziesięciu GB (np. pliki wideo czy dane z serwerów). Dzięki szybkiemu portowi FireWire możliwa jest wygodna praca

z tak zapisanymi danymi, przez co nie ma potrzeby zrywania ich na stacjonarny dysk. Standardowym zastosowaniem nowego Maxtora może być oczywiście backup danych. Dzięki dostarczonemu oprogramowaniu, tworzenie kopii zapasowych jest niezwykle łatwe i wygodne – sprowadza się praktycznie do naciśnięcia jednego guziczka na obudowie dysku.

Niestety Maxtor 5000 XP nie jest urządzeniem tanim – i to jest chyba jego jedyną wadą. Podczas testów redakcyjnych napęd funkcjonował bez problemów i świetnie się sprawdził w codziennych zastosowaniach. Dyski dostępne są wyłącznie na zamówienie!



Maxtor Personal Storage 5000 XT
 • pojemność: 250 GB
 • złącza: USB 1.1 / 2.0, FireWire
 • cena: 1720 zł + VAT
 • dystrybutorzy: ABC Data, Asbis, AB Maxtor One Touch
 • 120 GB USB – 996 zł
 • 200 GB USB/FireWire – 1344 zł
 • 250 GB USB/FireWire – 1605 zł
 • 300 GB USB/FireWire – 1822 zł

Z ostatniej chwili!
 Firma Maxtor rozpoczęła sprzedaż nowej serii dysków One Touch, będących następcami urządzeń Personal Storage. W nowej serii (charakteryzujące się m. in. nowym wyglądem obudowy) pojawiają się napędy o pojemności od 120 do 300 GB.

Drukarki Brother

Firma Brother, niezbyt znana w Polsce, choć popularna na całym świecie, wprowadza na nasz rynek serię drukarek: HL-5030, HL-5040, HL-5050 i HL-5070N. Każdy użytkownik, który planuje wymianę drukarki, znajdzie w rodzinie HL-50xx coś dla siebie – są tu zarówno niedrogi, wysoko wydajny drukark, osobiste, jak i wysokiej jakości drukarki graficzne i sieciowe.

Drukarki z serii 50xx charakteryzują się dużą prędkością druku, wysoką rozdzielczością, udoskonaloną obsługą papieru, a także większą i łatwiej rozszerzalną pamięcią. W najtańszym modelu HL-5030 (cena około 1299 zł) zainstalowano 4 MB, a w HL-5040 (cena około 1369 zł) – 8 MB w standardzie, z możliwością rozszerzenia do 136 MB. Drukarki są standardowo wyposażone w szybki port USB 2.0, a wyższe modele w złącze sieciowe 10/100 BaseTX. Urządzenia mogą oczywiście działać w trybie oszczędzania energii lub tonera (standardowy toner TN-7300 wystarcza na 3300 stron). Sprzęt jest objęty 2-letnią gwarancją. Ponadto

klient może korzystać z bezpłatnej infolinii technicznej firmy Brother oraz pomocy online.

Brother International GmbH Sp. z o.o.
 tel. 022 868 38 87



Sześciokanałowa Rumba

Dobre głośniki to podstawa. Firma Media-Tech ma dla Ciebie kolejną propozycję – sześciokanałowe głośniki Rumba 5.1.

Zestaw składa się z 5 satelitów, kolumny basowej i pilota. Całość wygląda elegancko – satelitki wykonane są z tworzywa sztucznego, natomiast głośnik basowy z drewna. Z tyłu kolumny basowej znajduje się 6 gniazd typu cinch, które umożliwiają podłączenie urządzenia w systemie 5.1, oraz dwa dodatkowe gniazda do podłączenia sprzętu stereo. Dzięki pilotowi masz oddzielną kontrolę nad każdym z głośników. Poza możliwością regulacji wysokich i niskich tonów mo-

żesz również wybrać między jednym z czterech efektów surround.

W praktyce zestaw RUMBA 5.1 sprawuje się bardzo przyzwoicie. Dołączone do zestawu kable umożliwiają podłączenie głośników do niemal każdego urządzenia – niestety, podłączenie do odtwarzacza DVD nie powiodło się. Pilot wykonany z plastiku może przy pierwszym kontakcie budzić obawy. W rzeczywistości jest bardzo wytrzymały – jednak aby działał jak należy, trzeba bardzo precyzyjnie celować nim w odbiornik na głośnikach. Z danych wynika, że moc wyjściowa wynosi 1200 W. Faktycznie, zestaw jest głośny, a jakość

W ciemnościach...

Wyobraź sobie, że jesteś w ciemnym lesie i nagle baterie w twojej latarce się wyczerpują. Nie masz przy sobie zapasowych, a przed tobą daleka droga. Co robisz? Gdybyś miał przy sobie rewelacyjną latarkę EVERLight, nic takiego nigdy by Cię nie spotkało. Jej fenomen polega na tym, że nie wymaga baterii. Aby dostarczyć jej energii, wystarczy potrząsać nią przez około 30 sekund – i po kłopotach. Wszystkie dzięki fizykowi Michaelowi Faraday'owi, który już sto kilkadziesiąt lat temu odkrył, że zmiany w polu szpuli magnetycznej produkują napięcie. Zmagazynowana w ten sposób energia wystarcza na 8 minut. Zamiast żarówki w latarce zastosowano specjalną diodę, która daje jaśniejsze światło. Latarka jest wodoszczelna, świetnie sprawdza się praktycznie w każdych warunkach. Do tego EVERLight, jeśli przypadkiem wpadnie do wody, sama wypływa na powierzchnię! Latarka dostępna jest w dwóch rozmiarach – 18 oraz 28 cm i kosztuje odpowiednio 119 zł i 149 zł.



dźwięku nie obniża się nawet wtedy, gdy jest ustawiony na pełny regulator. RUMBA 5.1 MT343 to dobry wybór, jeśli szukasz nagłośnienia do komputera.

Czego oko nie widzi

W Egipcie odnaleziono w jednym z grobowców z mumifikowane ciało. Naukowcy uznali, że jest to legenda egipska królowa Nefekete. Żyjąca ponad 3,5 tysiąca lat temu kobieta była uważana za najpiękniejszą i najpotężniejszą władczynię.



Aby dokładniej przyjrzeć się mumi i potwierdzić przypuszczenia co do jej tożsamości, użyto specjalnej technologii opracowanej przez firmę Canon. Dzięki niej wykonanie zdjęć rentgenowskich i ich analiza mogły odbyć się na miejscu znaleziska. Trójwymiarowe, cyfrowe zdjęcia szkieletu pojawiły się na ekranie komputera w 3 sekundy po zeskanowaniu obiektu.

Bafaczy najbardziej zainteresował cyfrowy model czaszki. Na jego podstawie zespół naukowców sądowych, zajmujących się zazwyczaj rekonstrukcją ciał ofiar morderstw, odtworzył wygląd twarzy kobiety. Rezultat tej pracy widzisz na zdjęciu. Jak tak dalej pójdzie, starożytna królowa ma szansę trafić nawet na okładkę któregoś z nowoczesnych czasopism dla kobiet.



Canon zbiera nagrody w Europie

Canon PowerShot A80 i EOS 300D to najnowsze propozycje cyfrowych aparatów Canona. A80 to następca popularnych w Polsce kompaktowych A60 i A70. Nowy model wyposażono w 4-megapikselową matrycę, odchylany monitor LCD i 13 trybów pracy. Poza tym A80 nie różni się znacząco od swoich poprzedników. Przeznaczony jest dla zaawansowanych amatorów. Dla bardziej wymagających użytkowników Canon przygotował cyfrową lustrzankę EOS 300D z matrycą o rozdzielczości 6,3 megapiksela, z możliwością wymiany obiektywów. Cena urządzenia ok. 5 tys. zł.

Popularność i uznanie zdobyły już dwa inne aparaty cyfrowe. Lustrzanka Canon EOS 1Ds została uznana za Europejski Profesjonalny Aparat Cyfrowy Sezonu 2003/2004, natomiast Canon EOS 10D za Europejski Cyfrowy Aparat Sezonu Europejskie Stowarzyszenie ds. Obrazu i Dźwięku (EISA), które przyznało nagrody, stwierdziło, że EOS 1Ds „reprezentuje skok w jakości obrazu cyfrowego zmuszający zawodowców do ponownego rozważenia swojej tradycyjnej miłości do filmu”. Canona EOS 10D pochwalono za „atrakcyjną cenę, znakomitą rozdzielczość, jakość obrazu” oraz „zdolność do radzenia sobie z szeroką gamą sytuacji fotograficznych”.

To nie koniec wyróżnień i nagród Canon



zdołał ponadto nagrodę Europejska Drukarka Fotograficzna Sezonu za Bubble Jet i9100. Sprzęt ten umożliwia wydruk do formatu A3 z jakością odpowiadającą tej uzyskiwanej w laboratoriach fotograficznych. Użytkownik EOS a 10D może podłączyć swój aparat bezpośrednio do i9100, wybrać odpowiednie zdjęcie i po chwili trzymać w ręku znakomitej jakości wydruk fotograficzny – bez pośrednictwa komputera!



Cyfrowe wideo i fotografia najwyższej jakości

Cyfrowe aparaty fotograficzne oraz cyfrowe kamery wideo z powodzeniem zastępują urządzenia starszej generacji. Milionów eleganckich gadżetów na pewno zainteresują najnowsze produkty firmy Canon – kamera MVX10i oraz aparat PowerShot S50 Microdrive Kit. Pierwsze z urządzeń wyposażono w czujnik CCD o rozdzielczości 2,2 megapiksela oraz 10-krotny zoom optyczny. Kamera posiada wstępny filtr koloru RGB oraz przetwornik Canon DIGIC DV – dzięki temu urządzenie może wyjątkowo wiernie rejestrować obraz. MVX10i pozwala jednocześnie fotografować i filmować, można też ją bezpośrednio podłączyć do specjalnej drukarki foto. Urządzenie oferuje zapis w formacie MPEG4 na karcie SD, wysokiej rozdzielczości tryb panoramiczny 16:9 posiada złącza IEEE1394 FireWire™ i USB, a także kolorowy 2,5-calowy ekran LCD. Ciekawostką jest tryb supermocny dający znakomitą jakość obrazu o każdej porze dnia.

Podstawą MVX10i jest specjalnie zbudowany przez firmę Canon przetwornik Digital Image Core (DIGIC) DV. Zamiast zwyczajnie rejestrować to, co „widzi” obiektyw, DIGIC DV jest wykorzystywany do odtworzenia „emocjonalnych” barw, odcieni i szczegółów, co zapewnia postrzeganie ich przez ludzkie oko jako

znacznie przyjemniejsze i bardziej realistyczne. O prawidłową ekspozycję obiektów przy filmowaniu dba inteligentny system AAEC (Area Adaptive Exposure Control – sterowanie ekspozycją z dostosowaniem obszarowym), który ignoruje odczyty z nieba i pierwszego planu. Dla osiągnięcia naturalnie wyglądających obrazów przy odtwarzaniu w domu, DIGIC DV przystosowuje obraz do możliwości współczesnych telewizorów.

Aparat cyfrowy PowerShot S50 w zestawie Microdrive Kit, jest w tej chwili flagowym aparatem serii Canon S, pozwalającym na rejestrację około 400 zdjęć w wysokiej roz-

dzielczości bez konieczności zmiany nośnika pamięci. Urządzenie nie różni się od PowerShot S50. Ma ten sam trzykrotny optyczny zoom, 9-punktowy system A.F. (Autofokus Sterowany Szluzką Inteligencją), system FlexiZone AF/AE i 1-calowy przetwornik DIGIC. Dla uzyskania najwyższej jakości obrazu zestaw PowerShot S50 Microdrive Kit rejestruje zdjęcia jako pliki RAW lub JPEG. Można też jest ponadto zapisanie obrazu w formacie RAW nawet gdy pierwotnie został zarejestrowany w trybie JPEG, jeśli użytkownik tak zdecyduje podczas podglądu obrazu w trybie Zapisu. Łącząc funkcje automatyczne i ręczne sterowanie, zestaw oferuje 13 trybów fotografowania, w tym programy tematyczne oraz tryby półautomatyczne. Do każdego zdjęcia można dodać komentarz głosowy o długości do 60 sekund. Podobnie jak cała obecna gama aparatów cyfrowych, zestaw PowerShot S50 Microdrive Kit obsługuje system Wydruków Bezpośrednich firmy Canon, umożliwiający drukowanie po bezpośrednim podłączeniu aparatu do drukarki (np. Bubble Jet Direct Printer).



Jednym zdaniem...

Abonament z doładowaniem

■ IdeaMIX jest nową usługą w sieci Idea. To połączenie telefonu na kartę i abonament. Każdego miesiąca płacisz z góry określoną kwotę, która jest w całości przeznaczana na rozmowy i SMS'y. Po jej wykorzystaniu SMS'y i połączenia wychodzące zostają zablokowane. Ich odblokowanie możliwe jest po kupieniu karty POP (doładowującej konto) w bankomacie, przez Internet lub SMS'y. Idea MIX, w przeciwieństwie do POP'a, pozwala na wykupienie wielu usług dodatkowych obniżających koszty rozmów – np. taryfikacji sekundowej, tanich połączeń do wybranej osoby itd. Więcej informacji na stronie www.idea.pl

Przez wirusa za kratki

■ FBI aresztowała rzekomego autora wirusa MSBlast.B, który w zeszłym miesiącu zainfekował setki tysięcy komputerów. Program atakował stronę Microsoftu przeznaczoną do uaktualniania oprogramowania. 18-letni Jeffrey Lee Parson, uważany za jego twórcę, zawarł w nim dodatkowo obraźliwe słowa skierowane do Billa Gatesa i samego Microsoftu. Po przesłuchaniu przez FBI został zwolniony i przebywa w areszcie domowym z zakazem wchodzenia do Internetu. Grozi mu kara do 10 lat pozbawienia wolności i 250 tysięcy dolarów grzywny.

www.zoltaczka.pl

■ Przyzwyczajłeś się do wpisywania nazw domen bez polskich znaków? Już niedługo adresy z „ogonkami”, np. www.gzegzoltka.pl, staną się chlebem powszednim. Na razie trwają testy przeprowadzane przez Naukową i Akademicką Sieć Naukową (NASN), której przedstawiciele twierdzą, że technicznie są już przygotowani na wprowadzenie nowej usługi. Prawdopodobnie zostanie ona uruchomiona na przełomie 2003 i 2004 roku. Pojawia się jednak pytanie, jak z adresami najeżonymi polskimi znakami poradzą sobie internauci z innych krajów?

Gniazdko z nieba

■ Onet uruchomi niedługo kolejną usługę, która pozwoli łączyć się z Internetem. Niedawno wystartował specjalny onetowy numer dostępowy dla posiadaczy modemów. Teraz przyszedł czas na użytkowników anten satelitarnych. Internet z nieba ma być o wiele szybszy i atrakcyjny cenowo.

Natomiast w Krakowie polsko-amerykańska firma zamierza udostępnić połączenie z Siecią przez gniazdko elektryczne. Wszystko będzie możliwe za sprawą specjalnych modemów, które pozwolą przesyłać dane, obraz i głos. Ceny miesięcznego abonamentu mają zaczynać się od 19 zł i zależeć od ilości przesyłanych danych...

Czy znasz jej nowe

FANTASY

Wrzesień żalobny

Serdecznie witam ziomkowską redakcję CLICKA! Mam do was parę próśb i pytań.

1. Czy z okazji tak tragicznego i smutnego wydarzenia jakim będzie początek roku szkolnego 2003/04, mogłobyście zamieścić jakiś coolowy bajerek na otarcie łez biednym uczniom (długopis itp.)?

2. Mogłobyście skombinować do FANTASY plakat z DRAGON BALL, bo nie mam czego wstawić na ścianę?

3. Dlaczego CLICK! tak schudł?

4. Czy jak pocałuję Froggera, to zmieni się w krowę?

5. Pomysł z dodatkami w postaci starych gier był super total extra cool, jeżeli nie byłoby to zbyt dużym problemem, to błagałbym o PIRATES, GOLD.

6. Czy Duch Hopkera nadal u was pracuje?

7. Trzy słowa do Froggera: masz bajer lustrzanki :)

8. Możecie napisać coś o grze WITCHER?

9. Czy na łamach FANTASY będą organizowane konkursy literackie?

— Michał

1 września to faktycznie data tragiczna. I to nie z uwagi na początek II wojny, a na fakt, że co roku rozpoczyna się straszna wojna o umysły młodych ludzi. O to, by je zniszczyć, zgruchotać, zmiażdżyć, splugawić, wynicować,

wymazać z mózgów brudzy. O to wszystko z poświęceniem godnym lepszej sprawy walczą wasi nauczyciele — tak naprawdę Obcy, przysłani przez wrogą nam cywilizację, która za cel postawiła sobie zniszczenie naszej rasy poprzez wydrębowanie mózgów młodych ludzi. I jak śpiewał zespół Pink Floyd: „teachers, teachers leave the childs alone”. Prezentem niech będą dla was szczere wyrazy współczucia od Randalla.

Teraz plakaty. Masowo zamieszczaliśmy je w dodatku FANTASY (również DRAGON BALL). Jakbyś go systematycznie kupował, to mógłbyś już sobie wytapetować cały pokój. W FANTASY nie będzie konkursów literackich, bo Jacek Piekara oszalałby musząc czytać takie sterty grafomanii (sorry, ale taka jest prawda: 99% tekstów nadsyłanych do pisma nadaje się tylko do smieci). A tego byśmy nie chcieli.

O wiedźminie pisałyśmy już w newsach, być może napiszemy więcej w następnym numerze. Chociaż gra jest na razie w takich powijakach, że osobiście zastanawiam się, czy góra nie urodzi myszy.

Pytanek mam siedem

Droga Redakcjo, omiłam zbędne chwaleń e CLICKA! i jego Twórców (niestusznie! — Randa!) i proszę cię o odpowiedzi na niżej zamieszczone pytania

1. Cemu nie zwrócić napisów pod screenami, skoro was o to proszą?

2. Dlaczego raz zaniżacie a raz zawyżacie oceny gier (korupcja?)?

3. Cemu tak lakier do paznokci podrożał?

4. Dajcie obszerniejsze recenzje, a usuniecie trochę screenów. OK?

5. Czy gdybym poprosił, daliście na CD zamiast gry film (np. „Matrix” lub „Blade”)?

6. Cemu wasi konkurenci (nie będę wymieniał) nadal są na rynku i wiedzą się im dobrze (tyle tego cholerstwa :D)?

7. A może dałbyście więcej stron, co?

Zasapatem się, czyli „Happy End”

Michał Bielezar

Ad 1. Bo każdy rękami i nogami broni się przed tym, że to on miałby te podpisy robić. Ale być może dojrzejemy do tego, jak ponudory na jesieni.

Ad 2. A co Ty sobie myślisz. Z czegoś, my biedni redaktorzy, żyć musimy. Wszystko jest na sprzedaż, chłopie, babcia też!

Ad 3. Bo wzrosła populacja blondynek...

Ad 4. Naszym niedoścignionym marzeniem jest przypominać pismo „Mowa wieki”. Sto stron drobnym maczkiem i ani jednej ilustracji :)

Ad 5. Na święta dajemy DVD z „Terminatorem 3”. Ale do kupienia będzie tylko w wybranych kioskach!

Ad 6. Eeee, coraz to jeden Murzynek odpada z rywalizacji. Tylko w ciągu ostatniego roku „Top Secret” zdechtł, „SGK” zdechtł, „GameStar” i „Gry komputerowe” konają w bolesciach. Jest dobrze i niech nikt mi nie wyrzuca, że życzę źle konkurencji. Życzę jej jak najgorzej, bo od tego zależy, czy dalej będę podpałal cygara studolarówkami. A lubię to zajęcie...

Ad 7. A może twoja siostra przyjechałaby do redakcji i zrobiła nam... obiad?



Randallminator

Przeglądając CLICKA! nr 9/2003 spojrzałem na fotki siwych Froggera i Randalla. Z mojego gardła wyrwał się okrzyk „Ojej!” w wersji bardziej wulgarnej. Spytaście dlaczego? Stało się tak ponieważ odkryłem, że Randa i to Terminator... Powaga



oblicze?

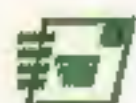
jest jeszcze bardziej intrygująca...
...szukaj jej w połowie października



Randall jest modelem T-minus 9000. Przypatrzcie się okularom, widać dwie czerwone plamki... TO ŚWIECĄCE SIĘ OCZY! Takie same ma Arnie w filmie. A najgorsze było, że gdy Randall przybył na Ziemię, był nagi!!! Nie zazdroszczę temu, kto go wtedy zobaczył. Tak więc apeluję! Strzeżcie się Randalla, bo kiedy Frogger po zdemaskowaniu Randalla go zwołni, T-minus 9000 powie „I'll be f*ck!”.

*** Zoach, Lofarem wolany

Rozgryźteś Randalla! Świat stanął na krawędzi przepaści, gdyż zdemaskowany Randallminator zamieni go w nuklearną pustynię. I co teraz?



FANTASY: CDA, czy CLICK!?

Jestem stałym czytelnikiem CLICKA! oraz FANTASY. Ostatnio znalazłem się, żeby kupić najnowszy numer (ten z artykułem o śmierdzących elfach. I żeby nikt nie nazywał mnie krasnoludzkim fanatykiem!) i co się okazuje? FANTASY zmieniło mały znaczek w górnym prawym rogu z logo CLICK! na logo CD Action. Nie, żebym zauważył zmianę w zawartości gazety, ale mimo wszystko



czulem się nieswojo, czytając najnowszy numer CD Action FANTASY. O co chodzi? Dołączam się też do dyskusji dotyczącej fotografii panienek powpy-

chanych, gdzie się tylko da (fotografii, nie panienek). Otóż fajnie, że jakoś urozmaicacie dział listy, bo jak czasem trzaśniecie foty Randalla (a może

randallminatora? Ach te czerwone czujniki w miejscu oczu :)), albo Froggera (bez komentarza), to faktycznie, czytelnicy muszą jakoś odreagować te stresy spowodowane patrzaniem na coś tak odmiennego od idealów kobiecego piękna. A może w tych zdjęciach ukryty jest jakiś przekaz podprogowy? Przynajmniej jeśli pewnej nocy armia niczego nieświadomych zahipnotyzowanych dzieci pójdzie zaatakować najbliższy sklep zoologiczny i zaczną, w akcie humanitaryzmu, wypuszczać na wolność małe żabki, to będzie wiadomo, kogo winić. Tak, ja was już dawno rozgryziem! I to by było chyba na tyle. Aha, zapomniałbym. Ten artykuł o krasnoludach w najbliższym numerze FANTASY to ładny ma być i oddawać cześć tej wielkiej (duchem) rasie.

*** Yarcio

Zmiana logo jest spowodowana tylko i wyłącznie względami technicznymi wynikającymi z zarządzeń Ruchu obowiązujących wszystkie magazyny w kraju, a dotyczących maksymalnej liczby dodatków do pism. Poza tym nie zmieniło się nic. Ta sama redakcja, ci sami autorzy itp. A artykuł o brodatych kurduplach już jest napisany i jest piękny... A propos żabek, to masz okazję zobaczyć na zdjęciu Froggera z trójką jego redakcyjnych ulubieńców (reszta ulubieńców mieszka w domu).



Na listy odpowiadają: Jacek „Randall” Piekara i Piotr „Frogger” Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

Randall godo...

Nie będę ukrywał, że od dłuższego czasu do gier komputerowych mam stosunek chłodny. Może nie w granicach zera stopni Kelvina, ale na pewno zera stopni Celjusza. Zadaję sobie kilka małych pytań: jak można koncertowo marnować czas na debilne wpatrywanie się w ekran monitora, kiedy życie jest takie piękne! Jest tyle interesujących książek do przeczytania, tylu kapitalnych ludzi do poznania (zwłaszcza pięci odmiennej), tyle fantastycznych miejsc do zobaczenia, tyle pasjonujących hobby, którym można się oddać. Czy nie żal wam czasu spędzonego na pstrykaniu w myszkę lub klawiaturę i zabicaniu kolejnych hord potworów? Pomyślcie, czym będziecie mogli pochwalić się w życiu? Że zaliczyliście milion fragów w KWAKA albo zdobyli enty poziom w ULTIMIE? Czy nie brzmi to naprawdę BAR-DZO żałośnie jak na podsumowanie kawału życia?

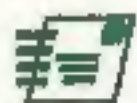
-- Randall

Piramidalna pomyłka

Witam Panów Froggera i Randalla. Otóż nie wiem, czy do CLICKA! wdarł się chochlik drukarski, czy po prostu Panowie pomyliliście się (każdemu się zdarza), ale ta piramida, która rzekomo ma być piramidą Cheopsa, to w istocie Piramida Chefrena – syna Cheopsa. Wysnuwam te wnioski stąd, że zdjęcie Piramidy Cheopsa z prostopadłe ułożonym do niej Sfinksem jest po prostu niemożliwe do uzyskania, gdyż piramida Cheopsa jest dość daleko od Sfinksa i po przekątnej. Byłem w Egipcie i pamiętam :).

*** Krzysztof H.

Słusznie! Z właściwą sobie skromnością przyznajemy się do błędu. Niemniej, niezależnie jaka to piramida, to obwieszenie jej od stóp do głów reklamami (pokazaliśmy to na zdjęciu w poprzednim numerze) uważamy za niewłaściwe. Przy okazji gratulujemy spostrzegawczości.



Moglibyście...

Moglibyście dodać w następnym numerze TYBERIAN SUN?

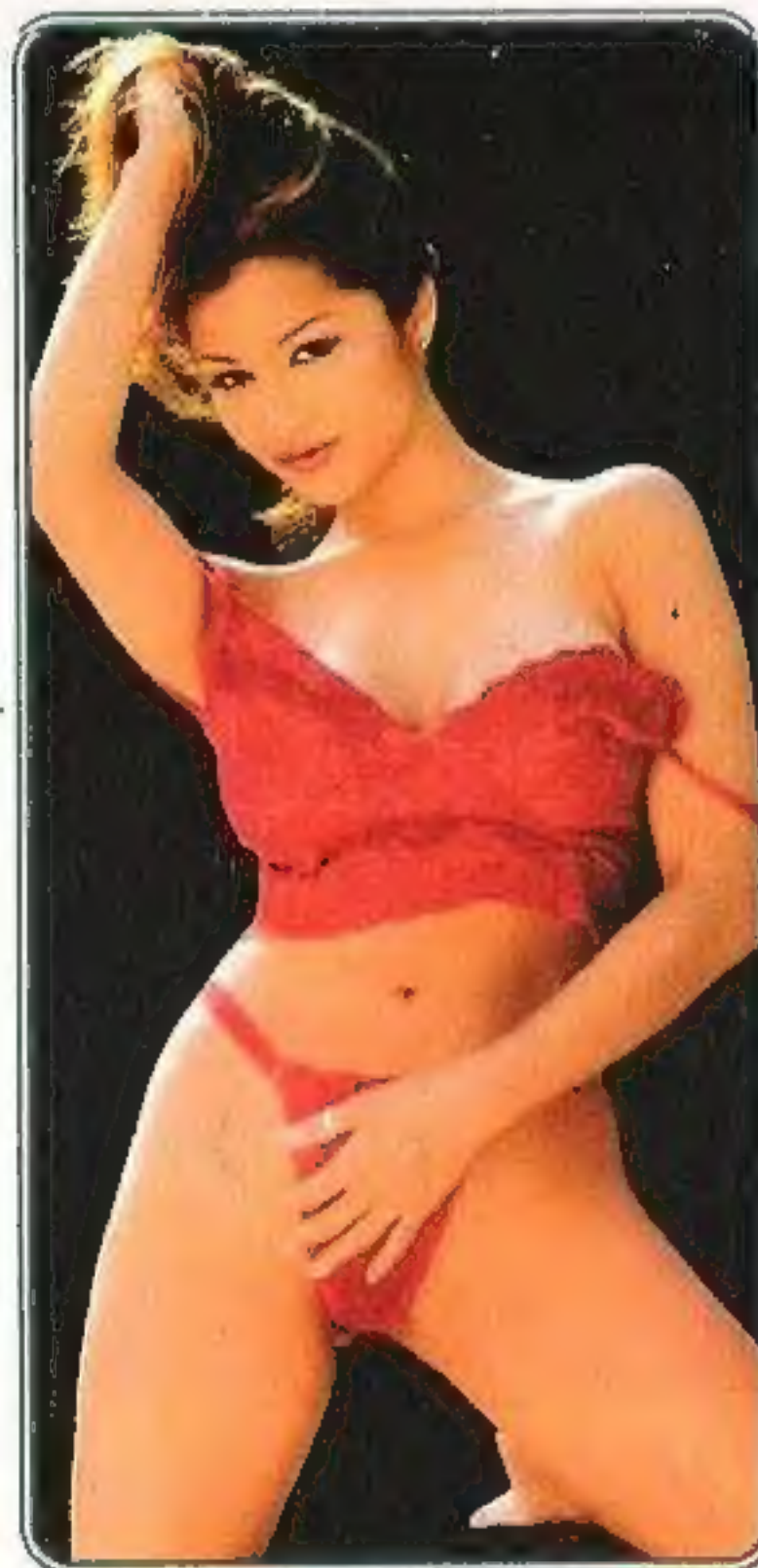
*** Paweł

I chechłacz z wodotryskiem na pierogach też. Bo jak nie, skoro tak?



Randall, wrzucaj dalej!

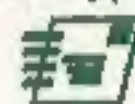
Siemanko. Witam całą redakcję CLICKA! Nie interesuję się za bardzo grami komputerowymi, ale za to kocham czytać listy czytelników. Uwielbiam, jak Randall „wrzuca” niektórym ludziom. Zresztą



tak samo tą rubryką interesuje się mój tata. Randall nie zmieniaj się i opiekuj ile wlezie ludzi, którzy krytykują wasze pismo.

*** Ashanti

No to specjalnie dla taty miłutkie zdjętko. W każdym razie mnie się podobało.



My the best...

Piszę do was pierwszy raz, choć czytam CLICKA! od pierwszego próbnego numeru. Jesteście the best, najlepsi z najlepszych itd... Podziwiam i uwielbiam Randalla za jego teksty, a Frogger powinien sobie dać spokój i pójść na zasłużoną emeryturę [jeszcze czego – Frogger]. Bardzo mi się podobało, jak dodaliście do CLICKA! ORIENTALNE NO-CE. Mam pytanie i zarazem prośbę. Czy moglibyście dodać do CLICKA! jakiegoś RTS'a typu TZAR THE BURDEN OF THE CROWN albo THE SETTLERS? Pozdrawiam całą redakcję CLICKA!

*** King Richard Lionheart

Już niebawem na naszym cover CD znajdzie się wysmienita strategia czasu rzeczywistego KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA firmy Cryo.

ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

Aparat cyfrowy otrzyma Daniel Mierzejewski z Warszawy

TOP13 – grę wylosował Szymon Żymła z Rudy Śląskiej

Zegarki Casio otrzymają: Jerzy Kwaśny z Żywca, Anna Kopacz z Warszawy, Dariusz Dusinski z Grójca

Film i koszulkę Władcy Pierścieni dostaną: Andrzej Dądkowski z Olsztyna, Paweł Ziolkowski z Torunia, Tomasz Barikowski z Torunia, Krzysztof Kowalczyk z Radziejowich, Władysław Grochowski ze Zbuczyna

Koszulki z Władcy Pierścieni wylosowali: Filip Czarnecki z Krakowa, Arkadiusz Jarzyński z Warszawy, Damian Przybysz z Czerwonaka, Tomasz Dziwak z Zatoru, Renata Pękosz z Dąbrowy Górniczej, Mateusz Kupczyk z Piły, Elżbieta Gargarz-Macioch z Jeleniej Góry, Grażyna Adamska z Legionowa, Mateusz Kanik z Bełchatowa, Katarzyna Marszewska z Kobylicy

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy

i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze



Jędrus, bój się Boga!

Dotychczas nie dostałem odpowiedzi na moją propozycję dotyczącą recenzji CRUSADER KINGS. Jeżeli nie dostanę od was odpowiedzi lub dostanę ją negatywną, zwrócę się do innych pism komputerowych. Czekam do jutra... Z poważaniem.

*** Jędrzek Malko

Ojoj, nie rób nam tego. Proszę! Przecież twoje imię brzmi jak dzwon dla setek tysięcy czytelników! Jak podamy na okładce wiadomość, że pisze do nas sam Jędrzek Malko, to tłumy fanów rzucają się przewracając kioski i wzniecając dzięki zamieszki, a CLICK! na czarnym rynku osiągnie niebotyczne ceny! I błagam Cię (Randall od teraz pisze ten list na kolanach – redakcja) pod żadnym, żadnym pozorem nie idź do konkurencji. Czy naprawdę chcesz nam wyrządzić taką krzywdę i skazać nas na pewne bankructwo? Przecież CLICK! bez Jędrka Malki, to jak Kłapouchy bez ostów, Lara Croft bez cyków i Frogger bez żab! Ach, i daj nam więcej czasu niż do jutra, abyśmy mogli napawać się do woli perłami twojego geniuszu.

W KALIFORNI, PEWIEN PALACZ PO TYM JAK ZACHOROWAŁ NA RAKA POZWAK DO SĄDU PRODUCENTA TYTONIU I WYWALCZYŁ ODSZKODOWANIE W WYSOKOŚCI 12 MLN. DOLARÓW





THE SETTLERS III

ZA 29.99!

W sprzedaży od 17 września!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę

2 płyty CD
z grą oraz
dodatkami:
Nowe Misje
i Misja
Amazonki



Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
wkładkami do płyt

Instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Kultowa seria Settlers. Jesteś wybrańcem Boga - bohaterem, który ma poprowadzić swój lud - potężnych Rzymian, sprytnych Egipcjan lub odważnych Azjatów - ku chwale zwycięstwa i światowej dominacji. Czeka cię rozbudowana gospodarka, którą musisz rozsądnie zarządzać oraz oddziały gotowych na wszystko, okrytych stalą wojowników. Poprowadź swój lud do zwycięstwa. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWI!



COLD ZERO

ostatni sprawiedliwy

Już w sprzedaży
19,99 zł • wersja PL



100% Sportu

Soccer Manager